ANO III - Nº 27

GAMERS

Especial

PROGAMES

Mais BARATO apenas R$ 2,90

RESIDENT EVIL & RESIDENT EVIL 2

SUPER ESTRATÉGIA E MAIS...

JOGUE COM O 4º SOBREVIVENTE E TO-FU

TRUQUES E CÓDIGOS DE GAME SHARK

ISSN 1413-5652

ESCALA GAMES

GAMERS

Dicas quentíssimas dos games mais radicais do mundo!!.

Cód. FEV-18 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-19 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-20 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-21 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-22 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-23 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-24 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-25 R$ 2,90 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.18 ( )	Cód. FEV.22 ( )
Cód. FEV.19 ( )	Cód. FEV.23 ( )
Cód. FEV.20 ( )	Cód. FEV.24 ( )
Cód. FEV.21 ( )	Cód. FEV.25 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade2 _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

EDITORIAL

Depois de muitos pedidos, finalmente saiu a estratégia de RE2. Muitos devem ter achado fácil demais (o que tira um pouco da diversão do game), mas dá para o gasto. Também aproveitamos e colocamos a estratégia de RE (com Jill) que, mesmo sendo um pouco "ultrapassado", ainda é muito jogado. A estratégia de RE com Jill foi colocada devido a grande confusão em certas partes do game, ou seja, na parte dos quadros onde muita gente ficou meio perdida (principalmente no game japonês) e no computador (onde quase ninguém conseguia colocar os códigos). Seguindo a estratégia de Jill como está nas páginas a seguir, você vai encontrar Barry em lugares diferentes (poucos sabem disso apesar do game ter ficado meio manjado). Aqui colocamos tudo passo a passo para você ter o máximo de diversão. Já em RE2, muita confusão foi na hora de habilitar os personagens secretos, trocar de roupa e como tirar Ranking A (este último é o mais exigido). Tudo esclarecido! De quebra você ainda tem as estratégias de Hunk (o quarto sobrevivente) e TO-FU (o sobrevivente). Mas devemos alertar que a estratégia de ambos não é garantia de 100%, ou seja, a estratégia de Hunk até dá para terminar (com dificuldade mais dá) e quem sabe você possa montar uma estratégia melhor a partir da nossa! Já a do TO-FU é apenas uma amostra do que você vai ter que enfrentar com apenas uma faca! Os leitores aficionados pediram também a história do game, que está por partes e resumida (quando você joga, já dá para tirar uma idéia). Foi pelo motivo da história também que fizemos a estratégia de Jill Valantine ao invés de Chris Redfild (ambos os personagens passam pelos mesmos lugares, levando em conta que Jill tem mais espaços no seu inventário e o Lockpick, enquanto Chris tem menos espaço no inventário e precisa carregar mais chaves). A estratégia de Jill serve para a versão Saturn. O melhor a se fazer é tirar um dia para jogar e curtir muito.

O início de tudo

Em Julho de 1998, coisas estranhas acontecem. Tudo começa numa floresta ao redor da cidade de Raccoon. Pessoas são encontradas mortas, completamente mutiladas. Um grupo foi designado para investigar os estranhos acontecimentos e desapareceu sem deixar vestígios. Não há notícias do Bravo Team, talvez estejam mortos! O Alpha Team foi encarregado de resgatar o primeiro grupo desaparecido e descobrir o que se passa na floresta. Do helicóptero, alguém avista fumaça em meio à floresta. Chegando lá, os cinco integrantes Alpha Team (Wesker, Joseph, Jill, Barry e Chris) começam a procurar pistas pelo matagal. Um deles consegue achar algo e se assusta. Em seguida uma criatura avança sobre Joseph que atira feito louco para todos os lados. Ele acaba recebendo várias investidas e pouco depois o cara é estraçalhado. Percebendo um pouco tarde, os outros membros começam a atirar em coisas que aparentam estar mortas! O grupo atira e foge em direção ao helicóptero que levanta vôo e vai embora antes que seus tripulantes embarquem. O único recurso é fugir! Eles correm para um velho casarão que está aparentemente abandonado. Dos quatro, apenas três conseguem entrar...

ÍNDICE

RESIDENT EVIL 04
RESIDENT EVIL 2 (CLAIRE) 16
LEON 28
O 4º SOBREVIVENTE 40
TO-FU 43
DICAS 45
GAME SHARK 46

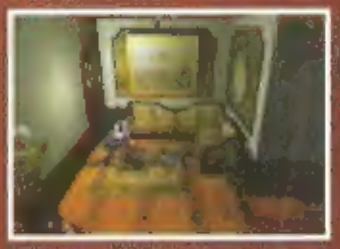
GAMERS ESPECIAL é uma publicação da EDITORA ESCALA LTDA - Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP. Fone: (011) 266-3166 - DIRETOR PRESIDENTE: Hercilio de Lourenzi - GERENTE ADMINISTRATIVO: Nilson Luiz Festa - GERENTE GRÁFICO: Jamil de Almeida - ASSISTENTES DE DIRETORIA: Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino. Em parceria com a rede PROGAMES - CONSULTORES: Ivan Battesini, Francisco Motta - DIRETOR EXECUTIVO: Ivan Battesini - *PRODUÇÃO*: Leandro Guimão Siman, Gilsomar P. Livramento - *REDATORES*: Fabio Santana de Souza, Gilsomar P. Livramento, Leandro Guimão Siman, Homero Lefonsi, Eric Araki - *REVISÃO*: Donizete de Paula, Ivani Battesini, Fabio Santana de Souza - *COLABORADORES*: Tarcisio Motta, Walquiria Parreira - *DIAGRAMAÇÃO*: Leandro Guimão Siman, Gilsomar P. Livramento - *ILUSTRAÇÃO DE CAPA*: Ozora Graphica - BUREAU: N.D.R. - *DISTRIBUIÇÃO*: DINAP - ISSN 1413-3652 - ANER

C.I. Artes Gráficas 7697-6556

RESIDENT EVIL

O game começa na sala principal (no primeiro andar da mansão). Chris foi para trás, Jill tenta sair para procurá-lo e acaba sendo barrada por Wesker. Após o bate papo, eles escutam um tiro, Weskor acaba mandando Jill investigar (talvez seja Chris) e Barry se oferece para acompanhá-la.

Na Dinning Room, Barry vê sangue derramado próximo à lareira. Sobre a mesma, pegue o Wood Emblem e entre pela porta do lado direito da sala. No corredor, vá para o final e vire à esquerda (do personagem). Uma criatura está devorando Kenneth e logo vai para cima de Jill.



Dê um olé no cara, vá no corpo e pegue dois Clips para a Beretta (ou volte mais tarde), depois volte para onde Barry ficou.

Um monstro vai pintar na sala e Barry dá conta do recado. Volte para a sala principal onde Wesker deveria estar.

Explore o local junto com Barry (vá embaixo da escada e volte), mas não tente sair pela porta principal.

Barry vai entregar o Lockpick para Jill e vai embora. Volte para a Dining Room e da mesma siga para o corredor onde você enfrentou o primeiro zumbi.

No corredor, vire para o lado direito (do personagem) e entre pela porta. Na sala, empurre a estante e pegue as notas musicais.

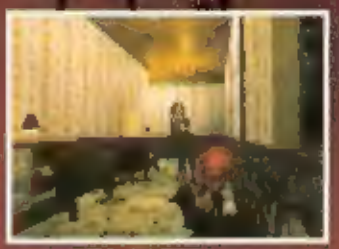
Vá ao piano e use as notas para tocar uma música a qual vai revelar uma passagem secreta.

Dentro da passagem secreta, pegue o Gold Emblem e coloque o Wood Emblem no lugar. Volte até a Dinning Room e coloque o emblema onde você pegou o primeiro.

Pegue a Shield Key que está atrás do relógio e volte para a sala principal. Da sala principal, suba a escada. Na parte de cima, entre pela segunda porta (do lado direito da tela) num corredorzinho acima da sala principal.

Depois entre por outra porta no fim do corredor com rastros de sangue. Você vai encontrar Barry. Mas ele não tinha ido pelo andar de baixo? Ele mostra o corpo de Forest; pegue a Bazooka e desça para a sala principal. Obs.: não gaste munição ainda.

Entre pela porta dupla azul e empurre a escada até a estátua para pegar o mapa do primeiro andar. Há um Ink Ribbon no fim do corredor bloqueado com uma mesa. Você pode passar pelo lado esquerdo (do zumbi) estirado no chão.



Entre pela porta do lado direito da estátua. Passe correndo pelo corredor e tome cuidado com os dois cachorros.

Caso decida encará-los, você pode pegar munição atrás da mesa com destaque de cor antes da porta. Vá para a próxima porta. Perto da porta que você atravessou, tem uma Green Herb e uma porta de metal que você não pode abrir no momento. No corredor, você vai encontrar uma outra porta que vai levá-lo ao banheiro onde não há nada de especial (pelo menos com [illegible]. No fim do corredor, entre pela porta dupla, ignorando a que está ao lado. Mate os zumbis. Destranque a primeira porta do lado direito (do personagem) e siga para a última porta do lado esquerdo.

Na galeria, não se preocupe com os corvos. Ignore o primeiro quadro perto da porta e aperte os botões de cada quadro a seguir nesta seguinte ordem: "A Newborn Baby", está depois do quadro torto (foto).

"A Infant", é o quadro redondo no corredor seguinte após um quadro aparentemente branco.

"A Lively Boy", do lado esquerdo do quadro já mencionado a cima.

"A Young Man", é o quadro que aparenta ser branco (foto).

"Tired Middle-Aged Man", o quadro torto antes do Newborn Baby (foto).

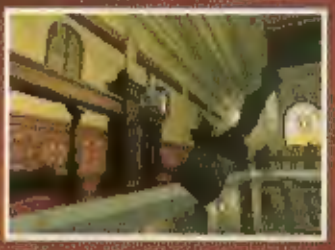
"A BoldLoock Old Man", o penúltimo e maior quadro no fim do corredor (foto).

Por último, vá ao quadro que está no fim do corredor. Assim que acionar o switch, a música vai mudar e o quadro vai cair revelando a Star Crest.

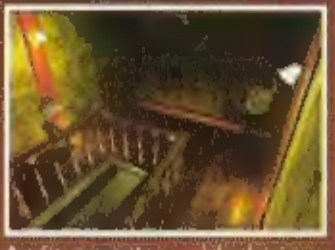
Sala da galeria e volte para a porta que você destrancou a pouco (no corredor). Do outro lado, você vai se deparar com um zumbi; mate-o ou simplesmente esquive-se dele. Tem uma Green Herb perto da escada e uma porta. Entre pela porta, esvazie seu inventário, carregue apenas a Shield Key, a Beretta e munição; não esqueça de pegar o Chemical ao lado do baú e leva-lo consigo.

Subindo a escada, detone dois zumbis. Vá para a porta no fim do corredor do lado direito (da escada). Assim que você sair pela porta, mate o zumbi do lado esquerdo (do personagem) e volte para abrir uma porta do lado contrário.

Dentro da sala, você vai encontrar sobre a mesa o Botany Book. Destranque a porta dentro da sala e volte para o corredor. No corredor haverá portas que você por enquanto, não poderá abrir. Mate mais um zumbi mais à frente e entre pela porta.



Da sala principal, entre pela porta do outro lado após a escada. Na parte de cima da Dinning Room, vá pelo lado esquerdo (do personagem) para evitar o zumbi da direita. Fique atrás da estátua e mate o outro zumbi à frente. Depois empurre a estátua para frente e para a beira fazendo-a cair. Siga para a porta mais ao fundo.



Após a porta, cuidado com dois zumbis que estão vagando. Mate-os e desça a escada. Lá embaixo, você vai encontrar mais dois mortos-vivos: um à frente e outro abaixo da escada. Ignore-os e entre pela porta que está do lado da escada.

Mais um baú e uma máqui

na de escrever para salvar seu progresso. Sobre a cama, você pode pegar um Ink Ribbon. Pegue munição para a Beretta (caso tenha ainda no baú) e volte para a ativa.

Siga para uma porta no fim do corredor, cuidado com os mortos que vão estar no caminho (esquive-se deles). Atrás da porta já mencionada, tem mais um cadáver ambulante e atrás do mesmo, um corredor onde tem uma porta. Entre por esta porta, use a Chomical no motor ao lado da porta. Você vai matar as raízes na fonte e assim poderá passar numa boa. Há muitas Herbs (2 vermelhas e 4 verdes), pegue uma de cada e combine-as. Pegue a Mansion Key no escudo e volte ao corredor.

Vire à esquerda (do personagem), mate mais um morto (que trecho sem sentido!) e vá direto para a porta no fim do corredor. Você vai sair no primeiro corredor onde apareceu o primeiro zumbi.

Vá até a Dinning Room, pegue a Blue Jewel e volte para abrir as portas que você deixou para trás.

Abra a porta do lado esquerdo (do personagem). No quarto, você pode pegar munição para a Beretta sobre a cama. Vá para a escrivaninha do outro lado da cama e pegue o Keeper's Diary sobre a mesa. Assim que você tentar pegar o documento, um morto-vivo vai sair do armário. Apague a cara e pegue munição para a Shotgun. Ao sair do quarto, tem um espaço (onde estava um zumbi) com uma porta mais adiante.

Ponha a Blue Jewel na estátua do tigre. Um compartimento secreto vai revelar a Wind Crest. Vá para a sala perto da escada (onde tem o save e o baú).

Antes, de uma passada na porta que está trancada. Com a Mansion Key, você terá acesso ao quartinho. No armário, você pega munição para a Beretta e a Broken Shotgun. Na gaveta da escrivaninha tem munição de Shotgun. Passe no quarto (onde tem o baú) e alivie o seu inventário. Leve as chaves e arma (menos a Bazooka). Suba a escada e siga para onde você pegou o Botany Book.

No corredor a caminho da sala, tem duas portas que não podiam ser abertas. Abra a marrom, mas não entre ainda. Mais ao fundo, no corredor, tem uma outra toda esverdeada. Entre e empurre as estátuas para cima dos ralos. Aperte o switch no chão para abrir um compartimento no qual você vai pegar a Sun Crest. Agora vá para a escada próximo de onde você está, onde você abateu dois zumbis. Entre pela primeira porta após a escada.

Você se depara com uma cabeça de alce na parede. Vire à esquerda (do personagem). Na saleta, você vai se encontrar outra vez com Barry. Ele vai lhe entregar o Researcher's Will, fala um pouco e depois vai embora. Do lado da porta tem uma placa transparente com insetos. Aperte o switch para esvaziar o aquário, depois empurre o mesmo para a direita da tela e em seguida empurre a estante para o espaço onde estava o aquário. Atrás da estante, você pega Explosive Rounds para a Bazooka e no casaco branco ao lado da porta um Ink Ribbon. Saia da saleta e vá para a outra porta que vai lhe dar acesso ao quarto.

No já mencionado recinto, você pega o isqueiro (Lighter) sobre uma pequena estante iluminada. Atrás da segunda cama, da esquerda para a direita de cima, você pega munição para a Beretta. Perto da outra cama tem uma Red Herb, saia! Volte para o corredor e siga para outra porta mais ao fundo.

Tem uma Green Herb e uma lareira. Use o isqueiro na lareira e pegue o mapa do segundo andar. Volte para o corredor (onde você pegou a Sun Crest) e entre pela porta marrom que você trancou.

Já dentro, mais ao fundo es-

tará Richard agonizando e com uma enorme dentada de cobra no peito. Você terá de pegar o antídoto para salvar a vida de Richard.

O mapa vai indicar o local que é a sala do baú perto da escada.

Pegue o Serum no armário perto do baú (não deixe o isqueiro e nem uma das chaves, leve uma erva vermelha). Volte até Richard. Assim que chegar, Jill vai dar o Serum a Richard. Ele não resiste, mas antes de morrer, lhe entrega o rádio. Pegue munição no corpo dele (aperte o botão duas vezes).

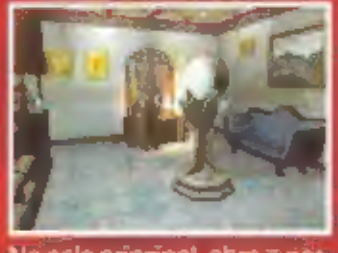
Depois, pegue uma erva verde e combine-a com a vermelha. Siga para a porta, suba a escada e vire-se para capotar um morto que está escondido. Desça e entre pela porta no fim do corredor por onde a podre veio.

Na sala, acenda o candelabro sobre a mesa. Empurre o armário rente ao candelabro, pegue munição (Acid Rounds) para a Bazooka, na estante mais fina do outro lado da sala você vai encontrar munição para a Beretta. Sobre a mesa tem um Ink Ribbon. Volte, suba a escada e entre pela porta.

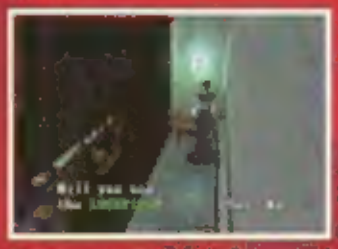
Sujou, é cobra! Cuidado quando a cobra gigante aparecer, não é necessário matá-la. Caso ela o acerte (o que é bem provável), use as ervas combinadas.

Esquive-se dela, corra para o buraco por onde a danada veio, pegue a Moon Crest e caia fora. Lembrete: tem munição de Shotgun sobre uma caixa do lado direito da porta, perto do buraco por onde o réptil gigante veio.

Epa, Jill começa a passar mal! Vá para a sala onde você pegou o Serum. Pegue um no armário e use. No baú, pegue todas as Crest e a Broken Shotgun. Dirija-se para a galeria de quadros.



Na sala principal, abra a porta (perto da outra porta dupla e azul). Na salinha, você pega munição para a Beretta na mezinha com espelho.



No apertado corredor atrás da estante tem um zumbi e uma mesa com munição para a Shotgun. Tem uma porta no fim do corredor, que o leva para uma sala com um morto muito vivo estirado no chão; entre as cortinas tem um Ink Ribbon e perto de um espelho, uma porta que não abre (ainda). Vamos voltar para a sala principal.

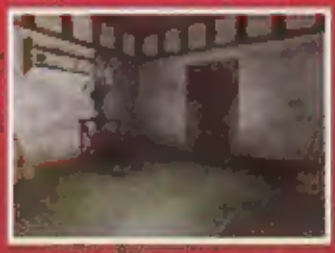
Entre pela porta azul, atravesse o corredor e depois da porta no fim do corredor tem uma porta de metal que você pode destrancar. Do lado de fora da Mansão.

Não há nada de muito especial, apenas dois cachorros e algumas Green Herbs. Pegue-as mais tarde. Siga pelo corredor e quando chegar no final do mesmo, entre pela porta que está rente à porta dupla.

Passando pela saleta e chegando numa outra pequena sala com uma mesa, pegue a Shotgun na parede e ponha a Broken Shotgun. Saia e entre pela porta dupla à frente. Entre pela porta de metal, a última porta do lado direito (do personagem).

Mais um corredor... Mate a podridão ambulante que estará lá, ou passe batido.

Ponha as Cresta na placa para destrancar a porta.



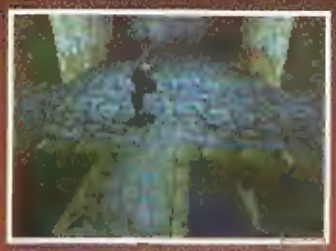
Após a porta, empurre a es-

cada para perto de uma prateleira do lado direito da porta. Pegue a manivela (Crank) e vá para a grande porta dupla de metal.

Finalmente fora da Mansão! No jardim, cuidado com duas carcaças de cachorros que estão rondando pela área. Bote-os para dormir sem dó e sem dor! Tem um corredor no canto direito da tela onde você pega o mapa do jardim. Tem uma boa variedade de ervas (2 vermelhas, 2 azuis e 3 verdes). Pegue as azuis e siga para o portão.

Do outro lado, use a Crank na viga do lado esquerdo da piscina, fazendo com que a água seja escoada e abrindo caminho.

Atravesse a pequena ponte e ao subir na outra extremidade, saia correndo para chegar ao elevador para não ser picado pelas cobras.



Ao chegar na parte de baixo, a água da piscina formou uma cortina d'água. Tem mais dois animais podrões. Não gaste munição, procure chamar a atenção deles (coisa que não vai ser muito difícil). Esquive-se e entre pelo portão mais à frente.

Mais ervas (2 azuis e 2 verdes) logo de cara, é muito pegar as azuis, mas deixe para depois. Mais lindos cachorrinhos estão no corredor que vai levá-lo para Guardhouse.

Finalmente fora de perigo (temporariamente). Tem mais ervas à frente. Empurre a estátua para o corredor do lado direito e do mesmo modo uma abertura no chão em um outro corredor à direita (não se irrite, adoramos repetir palavras).

No corredor por onde você empurrou a estátua, tem três portas, sendo uma vermelha mais ao fundo. Entrando pela primeira porta do lado direito da tela, tem baú e uma máquina de escrever. Na estante mais ao fundo tem uns baratinhos (F. Aid Spray e Explosive Rounds). Deixe a Crank!

Ao sair do quarto, entre pela outra porta marrom. Do lado da porta, tem uma portinha que dá acesso ao banheiro. Entre por ela. Tem uma banheira cheia de um líquido verde, escoe-o para poder pegar a C. Room Key. Saia do banheiro e vire à esquerda até o quarto.

Mais companhia desagradável! Mate os mortos (putz!) e abra a gaveta da mezinha para pegar munição para a Sholgun. Pegue o Red Book sobre a cama e volte para o corredor.

A porta vermelha dá acesso para a sala de jogos, o chato vai ser as aranhas gigantes. Sobre a mezinha do lado direito (da porta) tem um Ink Ribbon e no barril grudado à parede do lado direito tem munição para a Beretta. Do outro lado da sala, tem uma mesa de sinuca. Veja a posição dos tacos, é como se eles fossem os ponteiros de um relógio. Saia da sala e vá para o corredor no qual você deixou a estátua cobrindo o buraco. Entre pela porta.

No novo corredor, tem mais duas portas, entre pela primeira. Mais ao fundo e à esquerda (do personagem) tem um cacho de abelhas super desenvolvidas e na mesa ao lado você pega a Dormitory Key. Pegou a chave? Pé na tábua!

Vá ao painel desta porta (foto) perto de onde você está. No painel, digite os seguintes números 3, 4 e 5. Dentro da sala, tem prateleiras e um monte de tranqueira que serve para fazer uma substância chamada V - Jolt. Pegue apenas três garrafinhas das quatro que estão disponíveis por ali.

Aqui, você pega o UMB. Nº 1 na pia você pega água.

Aqui, você pega o UMB. Nº 2. Faça o seguinte: 1 = Encha um recipiente com água e outro com UMB. Nº 2, combine-as para obter o NP-003. 2 = Agora encha um

recipiente com UMB. Nº 4 e combine com o NP-003; agora você tem o UMB. Nº 7. 4= Encha mais um recipiente com UMB. Nº 4 e outro com UMB. Nº 2, combine-os para obter o Yellow-6. 4= Combine o Yellow-6 com o UMB. Nº 7 para conseguir o UMB. Nº 13. 5= Finalmente faça outra solução de NP-003 e misture com UMB. Nº 13 para conseguir o V-Jolt. Vá na sala com baú, fique com o V-Jolt, deixe as garrafas vazias e pegue a Bazooka.

Depois volte para o corredor (a das duas portas), entre pela segunda porta perto da estátua. Obs.: atrás da estátua, tem três ervas. Ao chegar à porta, Jill vai ouvir vozes e, ao entrar, ela se depara com Barry (de novo). Depois de mais blá, blá, blá, o cara vai embora. Pegue o mapa do dormitório e o Plant 42 Report sobre a cama. Abra a gaveta da mezinha para pegar mais munição de Shotgun. Vire e entre pela porta do banheiro.

Detone o podre e pegue munição de Beretta na pia. Volte novamente e empurre o armário do lado esquerdo contra a parede e depois a do lado direito para o local onde estava anteriormente. Desça pela escada.

Na parte de baixo, você vai ter que empurrar as caixas dentro d'água para poder atravessar.

Às ervas deixo para depois, vá para porta dentro d'água. Vire à direita (do personagem) e depois à esquerda. Vá em direção à porta do lado esquerdo (do personagem), não tenha medo dos tubarões.

Entre rapidamente pela porta. Ufa, são e salvo dos tubarões! Acione a alavanca abaixo da luz vermelha piscante para secar o ambiente. Depois acione a do lado da porta.

Entre pela porta ao lado, pegue dois Clips para a Beretta e duas caixas de munição para Shotgun, não esquecendo de pegar a Dormitory Key. Faça o caminho de volta.

Antes, entre por esta porta e use o V-Jolt na raiz do problema, ou melhor, na raiz da planta.

Dê uns tiros para acabar com o sofrimento dos tubarões. Vá para porta perto do cacho de abelhas.

Chegando na localidade já mencionada, entre pela porta perto da colmeia. Do lado de dentro tem outra porta que dá acesso ao banheiro. Nessa porta tem um Zombie e um Flame Rounds.

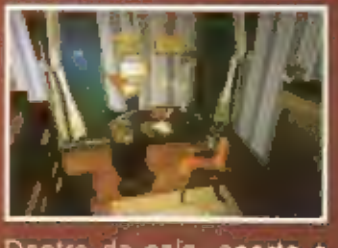
Indo para o quarto no fim do corredor, na gaveta tem um Ink Ribbon. Vá para estante e pegue o V-Jolt Report e no lugar ponha o Red Book: uma passagem secreta vai se revelar. Entre!

Tenha a Bazooka à mão e detone esta planta gigante, alguns tiros vão resolver. Pegue a Helment Key na lareira e volte para a Mansão.

No caminho de volta, Jill se depara com Wesker matando umas abelhas e começa mais um bate papo; o cara vai embora. Dê uma passada na sala do baú. Pegue um F. Aid Spray ou plantas combinadas. Salvar seu progresso.

Fora da Guardhouse. Brad tenta entrar em contato, mas não há resposta, o rádio está quebrado. Ao chegar na Mansão, alguma coisa se aproxima rapidamente. Fique esperto para encarar um Hunter (a Mansão está cheia destes monstros). O bicho é bem sacana e tem um golpe letal.

Após mata-lo, entre por esta porta que você não pode abrir anteriormente:



Dentro da sala, aperte o switch na mesa do lado da cadeira. Pegue o Doom Book 1, em seu inventário.

selecione o livro e ponha em Check.

Vire o livro de lado e aperte o botão para abri-lo, você acaba de pegar a Eagle Medal. Não esqueça de pegar munição para a Colt Python sobre a mesa. Entre pela porta ao lado e mate mais um Hunter. Perto da porta tem um bilhete de Barry. Ele deixou alguns itens dentro da sala ao lado. Entre na sala para dar um save e atualizar itens.

Ande somente com a Shotgun, Beretta e munição para ambas. Não esqueça também de levar a Helment Key e uma garrafa de F. Aid Spray ou ervas.

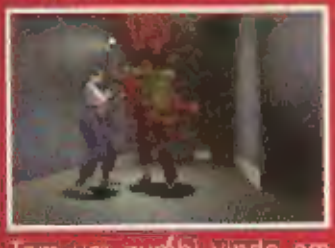
Ao sair da sala, suba a escada, mate um Hunter que vai estar de costa do lado esquerdo (da escada) e vá para a porta na sala da lareira. Obs.: em hipótese alguma vá para a direita, tem mais um Hunter escondido.

Entrando por esta porta, você vai encarar a cobra novamente e dessa vez, não vai poder fugir e sim dar um fim a ela.

Mexa no piano e prepare-se para o pior. Dê uns nove tiros de Shotgun nela e já era. Se não tiver munição, lerrou! Depois que você destruí-la, e for examinar o buraco feito pelo enorme réptil, Barry vai aparecer.

Ele vai descer uma corda para Jill averiguar o ambiente de baixo. A corda escapa e Barry vai buscar outra. Enquanto isso, examine o local e aperte um switch no túmulo que vai revelar uma passagem; não desça ainda!

Barry volta, joga uma nova corda e Jill sobe outra vez. Ele pede desculpas e lhe dá o Pass Number e vai embora. Desça pela corda novamente e depois a escada.



Tem um zumbi vindo em sua direção, detone-o para variar. Do lado direito (do personagem), tem uma pequena entrada com mais um zumbi. Atrás dele tem munição para Shotgun. Vá para o fim do corredor e entre pela porta.

Mais à frente, no começo do novo corredor tem dois zumbis fazendo uma boquinha, atrás deles tem duas Green Herbs. Não os perturbe, siga para a porta no fim do corredor à direita (do personagem).

Na cozinha, vá para o lado direito (do personagem) e mate um zumbi estirado no chão.

Suba pelo elevador. Na parte de cima, mate um zumbi do lado direito (do personagem) e entre pela primeira porta do mesmo lado só que mais ao fundo. Pegue a Battery e Esplosive Rounds. Volte!

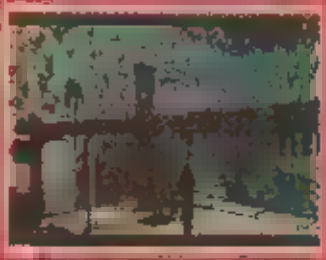
Se quiser entrar na porta ao lado, você vai encontrar um zumbi, três plantas e mais ao fundo, mais dois zumbis.

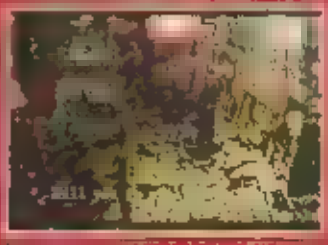
Volte para perto do elevador; do lado dele tem uma Green Herb e mais ao fundo perto de uma porta azul tem outro zumbi. Detone-o e entre pela porta.

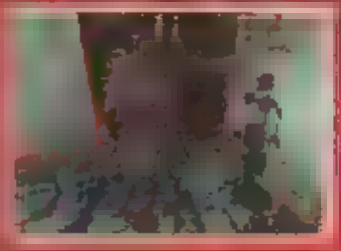
Na biblioteca você vai se deparar com mais um podrão. Detone-o ou esquive-se dele. Abra a gaveta para pegar munição do Colt Python.

Empurre a estante com destaque mais amarronzado que as outras para revelar uma porta. Mate o zumbi que vai vir atrás de você. Entre pela nova porta, pegue munição de Beretta na estante ao lado e um Ink Ribbon na mesa.

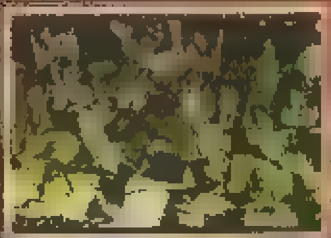
Vá à janela para ter uma visão ampla do heliporto. Volte para a biblioteca e vá para uma porta mais ao fundo e do outro lado; pegue o Scrap Book no banquinho. Empurre a estátua que está entre as estantes para frente e







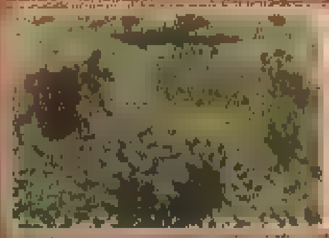
de Barry, entre pela porta do lado esquerdo (da tela). Após o fosso, você pode pegar Explosive Rounds e Aid Spray. Entre no corredor à esquerda (do personagem) e entre pela porta. Um Hunter aparece, mas Barry dá conta do recado. Mais um corredor, e no fim do mesmo você vai encontrar Enrico.



O cara está ferido. Ele menciona que há um traidor entre eles. Quando Enrico vai revelar, alguém o silencia — só se ouve passos no corredor. Vá ao corpo de Enrico e pegue munição de Beretta e vá embora. Pegue uma outra Crank de ponta arredondada que a pessoa que matou Enrico deixou cair. Vá para o corredor com a escada por onde você veio, cuidado com os Hunters (esses bichos fazem uma pentelhação cerrada!). Vá para o fim do corredor rente à escada por onde você desceu.

Use a nova Crank que você pegou no buraco após a máquina de escrever para virar o chão, liberando caminho. Entre pela porta mais ao fundo.

Depois da porta, vá para perto de uma pedra e volte correndo para perto da porta. A pedra vai passar direto [illegible] caminho. [illegible] onde veio a pedra, tem Flame Rounds para a Bazooka. Cuidado: um Hunter vai aparecer. Detone-o ou porta [illegible] passagem que a pedra abriu.

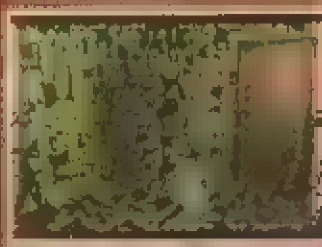


Entrando pela imensa porta de metal dupla, esteja equipado com a Bazooka e que a mesma esteja carregada com Flame Rounds. Quando enfrentar [illegible] de um [illegible] era. Pegue [illegible] sobre um barril no canto da tela para poder detonar as teias que bloqueiam a porta. Obs.: tem um Ink Ribbon na sala.

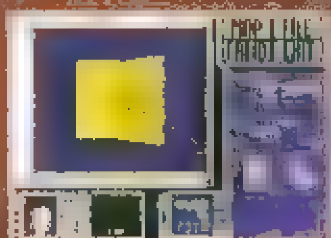
Do outro lado da porta, corra para o lado esquerdo (do personagem). Entre pela porta e deixe todos os itens com exceção da Eagle Medal, da Crank de ponta redonda e de uma arma com munição. Obs.: tem um Ink Ribbon, um Aid Spray e mais ao fundo uma Blue Herb. Saia e vá para o outro [illegible]

Após a outra porta, vai haver dois caminhos. Pegue o da direita, dobrando o corredor mais à frente, tem outra pedra enorme.

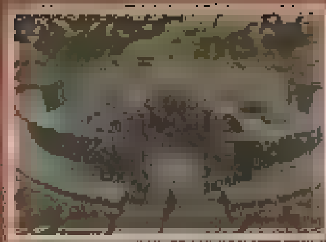
Antes de chegar perto dela, use a Crank no buraco 2 vezes, assim vai revelar uma nova entrada do lado esquerdo. Agora aproxime-se da [illegible] correndo [illegible] direção ao buraco para a pedra não atingi-lo. Vá para onde a pedra estava e pegue o MO Disk e o mapa (UnderGround). Depois entre na passagem.



Ele dá acesso para uma saleta com um alçapão do lado da porta que é ligado com uma placa no chão. Empurre uma estátua que está no fundo da sala para perto da porta (foto). Use a Crank de ponta redonda no buraco para fazer a parte da parede empurrar a estátua. Use a Crank outra vez para recolher a parede. Empurre a estátua para cima do chão de destaque rente ao alçapão.



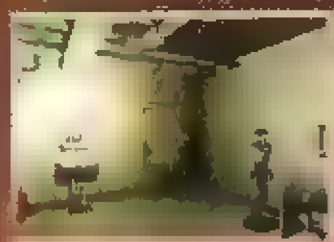
Agora pegue o Doom Book 2 no inventário e use Check. Deixe-o [illegible] lado e aperte o botão para obter a Wolf Medal. Saia, vire o corredor à direita do personagem e siga o caminho rente ao elevador.



Tem uma porta imensa que não dá para abrir e 2 ervas azuis e verdes. Use as medalhas na fonte para revelar um elevador secreto.

O elevador vai levá-lo até o laboratório secreto da Umbrella. Desça a escada e deixe tudo no baú, com exceção da Shotgun, a Beretta e munição para ambas, e os MO Disks.

Do outro lado da porta, você vai voltar novamente [illegible]. Vai acabar com alguns cadáveres ambulantes e mais à frente vire à esquerda. Pegue o terceiro e último MO Disk, volte e desça a escada. Entre pela porta do lado direito (do personagem) e entre outra vez pela primeira porta do novo corredor.



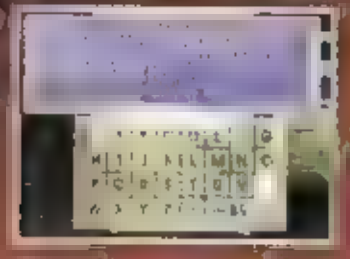
Dentro da sala, aperte o switch do lado da porta para clarear o lugar. Pegue o Researcher's Letter sobre a mesa; ele contém dois códigos de acesso. Ao fundo da

sala, [illegible] uma Green Herb e munição [illegible] Beretta dentro [illegible] uma caixa. Há também [illegible] quadro com o mesmo tipo de escrita da Password [illegible] descobrir o [illegible] está escrito, empurre um armário do lado da mesa que esconde um switch; aperte-o! Veja uma comparação a seguir.

Antes de apertar o switch atrás da estante.

[illegible]

Volte até a escada, mas não suba. Agora siga o corredor reto à frente, tomando cuidado com o zumbi presente nele. Entre pela porta dupla à frente, pegue o slide (Slides) que está no chão e vá no computador.



Depois do logotipo da Umbrella [illegible] vai pedir [illegible] JOHN. Vá para a tecla grande no canto inferior direito e aperte o botão. Em seguida [illegible] ser pedido a primeira password, digite ADA e vá na tecla já mencionada acima e aperte-a.

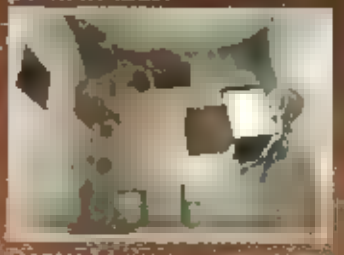
Depois do computador [illegible] uma checagem, vai aparecer uma tela escrito B2, B3 e Cancel. Escolha entre um dos dois primeiros e mais uma password [illegible] do escreva MO! E aperte o botão grande que fica [illegible] esc[illegible] Depois de destrancar as duas portas, coloque sobre Cancel, aperte o botão, ponha em YES e [illegible] te o botão de novo.

Volte [illegible] a escada e [illegible] Entre [illegible] porta dupla [illegible] no fundo no corredor. [illegible] Security System no pequeno armário ao lado da porta. No fundo da [illegible] o switch para mover [illegible] coluna que [illegible]

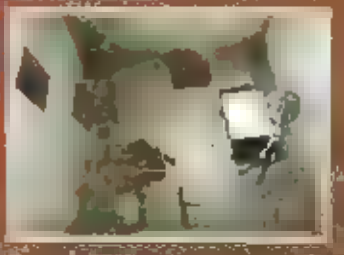
Ainda na sala, use o slide (Slides) no projetor sobre a mesa [illegible] ver algumas criações.

No último slide, aparece Wesker no meio dos cientistas que estavam desenvolvendo o T-Virus.

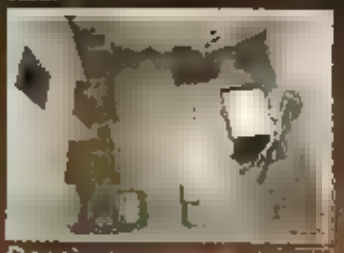
Desça a escada e [illegible] Tem um buraco na parede perto de dois zumbis, onde você pode pegar um Ink Ribbon. Entre pela porta que tem um desenho vermelho no chão (foto). Detone o Doutor à frente e entre pela porta ao lado.



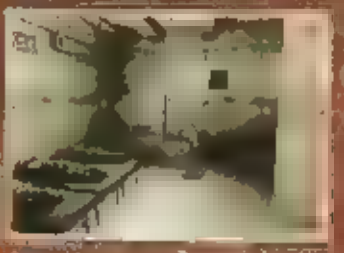
Dentro da nova s[illegible] tem sobre a mesa [illegible] de munição [illegible] Shotgun [illegible] um puzzle [illegible] Empurre a [illegible] do [illegible] da mesa para cima do ralo (foto), mas não passe em cima do botão entre os ralos.



Depois empurre a segunda caixa para o ponto da escada (foto). Empurre para o outro lado e cubra o outro ralo.



Depois empurre a escada para o ponto entre os ralos. Suba e entre pela passagem de ar.

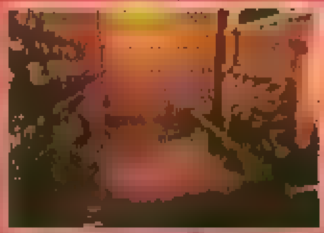


Agora que você [illegible] dentro do necrotério, no armário ao lado, pegue munição para a Colt. No fundo da sala tem uma máquina na qual você [illegible] usar o MO Disk para pe[illegible] um [illegible] Feito isso, saia pela porta.

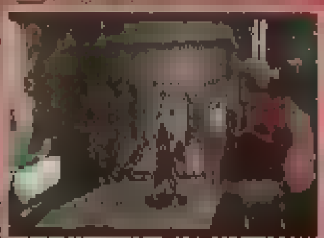
Entre novamente pela porta que tem [illegible] desenho vermelho no chão, siga reto, [illegible] entre [illegible] à frente. De[illegible] save, pegue munição [illegible] Bazooka [illegible] que estão perto da cama e um Ink Ribbon na caixa sobre a estante. Pegue os outros dois MO [illegible] dentro do baú [illegible] sala da sala. Assim que [illegible] vire à esquerda do personagem e entre por outra porta [illegible] ao fundo.

Depois que cruzar a porta tome cuidado com uns bi-

chos similares à ... macacos ... direita (do personagem), vire à esquerda no corredorzinho e mexa no painel. Vá para o outro lado e entre pela porta.



corredor e use mais um MO Disk na máquina sobre a mesa, pegando mais um pass code. Volte, entre no corredor, vire à esquerda e ... outra vez, vá direto para a porta deixando o monstro para trás. Na sala com um monte de gerador, vire à esquerda, acione a força do elevador e vá embora.

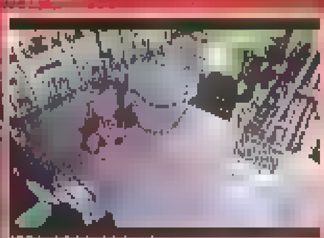


Fora do alcance dos macacos, ou seja, à esquerda, vá para o elevador que está após a sala onde tem o baú. Assim que você ativar o elevador, Barry vai aparecer novamente.

Depois do reencontro e da subida, Wesker aparece outra vez e manda Barry render Jill. Barry não pode fazer nada. Wesker ameaçou sua família. Depois, Barry é dispensado e Wesker começa a falar as suas ideias loucas. Quando Wesker ia mostrar seu maior projeto, a criação do T-Vyrus, Barry aparece, bota ... para dormir. Barry dá mais explicações ... tudo limpo

... dois entram na sala, Barry mostra o que Wesker pretendia desenvolver como arma biológica: Tyrant. Barry esvazia o líquido verde que envolvia Tyrant. A criatura reage imediatamente e quebra o vidro que o continha.

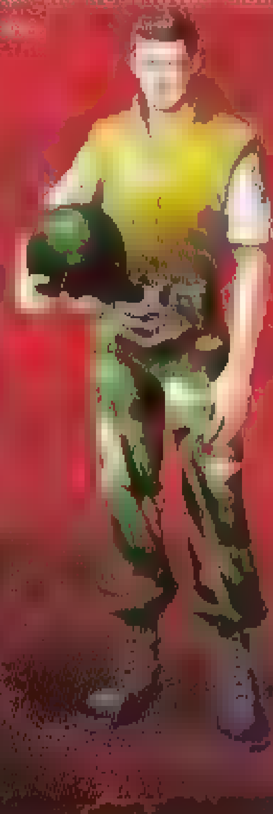
Barry tenta pará-lo, mas a criatura bota-o no canto. Só acabou sobrando para você. Equipe a Bazooka ... ele vai cair.



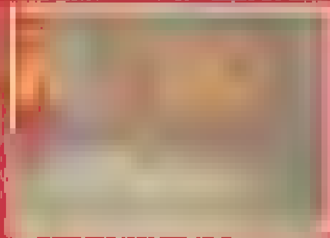
Depois que o monstro for derrubado, vá falar com Barry. O cara acorda meio tonto, só com um arranhão na perna. Vá embora desta sala. Ao sair, o sinal de evacuação foi acionado. Wesker não se encontra mais desmaiado, foi o cara com certeza que acionou o sinal. Barry vai para um lado e Jill por outro. Vá para a porta perto da escada (onde você pegou os códigos do computador). Mas tome cuidado com os macacos, eles estão à solta. Vá na porta antes da última no corredor.

Detone quatro zumbis pela ... dos ... Fax na abertura da parede. Tem um Ink Ribbon na caixa perto do pôster da Misses. Mais ao fundo tem a terceira e última máquina onde você usa o último MO Disk ... o último passcode.

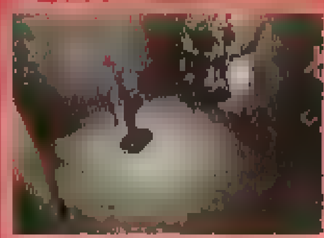
Saia desta sala e vá para a porta ao fundo com três luzes que não param de piscar. Mexa no painel para desligar as travas eletrônicas.



Mais ao fundo entre pela porta da prisão para salvar Chris. É um sinal complete... Depois da emoção que ambos sentem em se rever novamente, é hora de ir embora. Lembra da porta perto da escada, assim que você desce para o laboratório? Vá para lá.



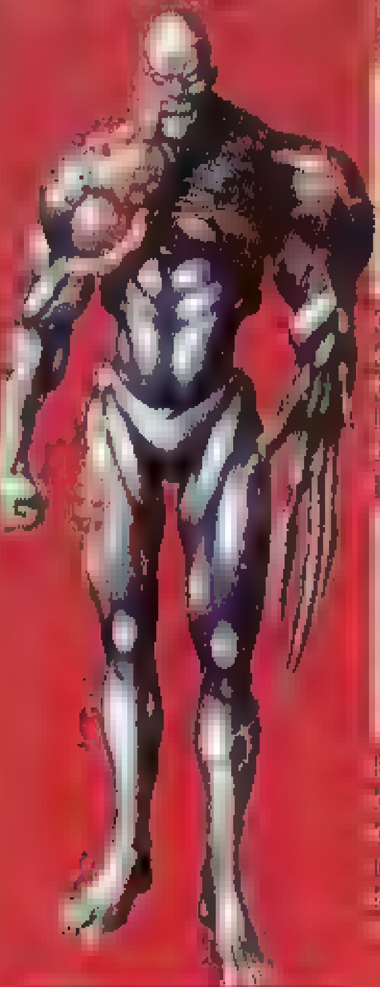
Barry vai estar esperando você. Entre pela porta do lado da escada. No meio do caminho Brad tenta entrar em contato novamente com quem estiver na freqüência.



Já no final do corredor pegue a bateria (Battery) e encaixe-a no espaço na parede para ativar o elevador. Feito isso é anunciado que a base vai explodir em três minutos e para piorar mais ainda: Tyrant ainda vive! O tempo agora é essencial.

Chris e Barry ficam para retardar o monstro enquanto Jill tenta entrar em contato com Brad. Seja rápido! Pe-

gue um Flare na caixa do lado do portão e use-o em qualquer lugar. Brad vê o sinal e vai resgatá-los.



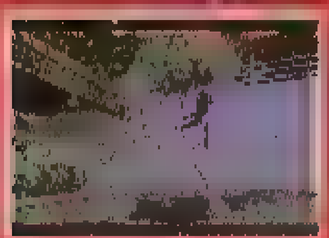
muito fácil. [illegible] ele vier numa investida (que vai ser sempre isso que ele vai fazer), passe pelo lado direito [illegible] aguentando [illegible] tempo.

O anjo da guarda de Jill está de bom humor e acaba jogando a Rocket Launcher. Pegue a arma e bastará um tiro para que Tyrant vire uma lenda!

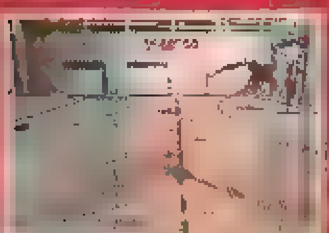
Brad consegue resgatar todos e levantar voo bem rápido. Vai todo mundo embora, fora o Wesker. O que será que aconteceu com ele?

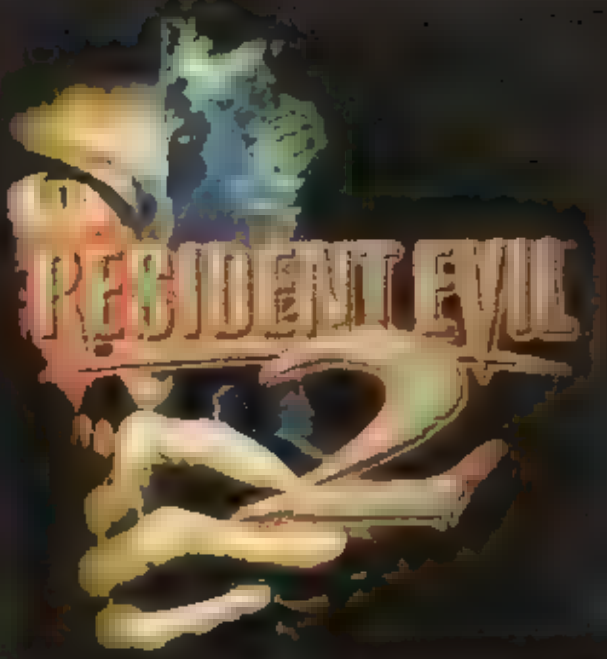
"Depois de correr muito pela mansão, descobrir passagens secretas até chegar num laboratório que era camuflado pela mansão, finalmente chega-se a uma conclusão. O laboratório era usado para desenvolver armas biológicas. Vários estudos e experiências foram realizados em seres humanos e animais. Muitas aberrações foram criadas até fugir do controle da Umbrella. No decorrer da aventura, foi descoberto que há um traidor entre os integrantes do grupo: Wesker. Ele sabia de tudo que ocorrera e também trabalhava para a Umbrella, ajudando outros cientistas a desenvolver um vírus. Sua intenção era tomar o vírus e usá-lo com outras intenções. Wesker tinha o T-Virus em seu poder e assim criou uma imensa figura chamada Tyrant ([illegible] melhor [illegible] biológica no ponto de vista dele). Seus planos foram por água abaixo quando descobertos pelos membros do Alpha Team (Chris, Jill e Barry). Barry também [illegible] das intenções de Wesker, mas [illegible] fazer nada para pará-lo. Wesker ameaçou a família de Barry caso ele não o obedecesse. No fim, Barry ajuda Jill e Chris a acabar de vez com os planos de Wesker e logo mais o traidor também foge. Depois de muitos conflitos, Brad consegue um sinal de vida e consegue resgatar Jill e outros. Pouco depois da decolagem, tudo explode. Um final quase feliz, com a exceção dos amigos que todos perderam (do Alpha Team e do Bravo Team). Eles foram para a cidade de Raccoon, onde noticiaram os fatos ocorridos para as autoridades, mas ninguém acreditou. Independentes, eles se dedicaram em descobrir tudo sobre a Umbrella, quem sabe evitar uma catástrofe. E assim, partiram para uma nova missão!"

Como sempre, antes da felicidade vem a tempestade. Ou será ao contrário? Deixando isso de lado, Tyrant abre uma porta no meio do heliporto. Como não pode [illegible] tirar no gigante [illegible] e fugir.



Para escapar de Tyrant [illegible]





Tudo parecia ter acabado, mas depois de três meses, chegam à cidade de Raccoon duas pessoas: Claire Redfild e Leon S. Kennedy. Ambos chegam, mas em diferentes horários e lugares da cidade. Em algum outro ponto da cidade, alguém é arremessado pela vidraça. Um indivíduo entra no caminhão reclamando de uma mordida e vai embora. Leon parou seu Jeep, um corpo obstruía a estrada e como era seu primeiro dia como policial, foi averiguar. Claire entra num bar para obter informações, o lugar aparentava estar deserto até que ela vê uma pessoa. Leon fica espantado com o estrago feito no corpo que bloqueava seu caminho. Ele não nota os olhares a seu redor que o observam. Claire tenta cumprimentar a pessoa que estava "comendo" e toma um susto ao ver que o cara estava devorando uma pessoa. Ela tenta pedir desculpas e o cara vai para cima dela. Voltando a Leon, uma multidão sai de repente do nada e parte para cima dele. Parecia um show de horror. Ele pede para todo mundo ficar parado, mas é em vão. A jovem que aparentava estar morta, abre os olhos e tenta morder o recém policial de Raccoon. Ele fica atirando e recuando aos poucos, até entrar num beco. De repente uma porta se abre e com grande reflexo ele empunha a arma na direção de... Claire! Ela pede para não atirar, mas ele a manda se abaixar e liquida o indivíduo que a perseguia. Depois eles saem correndo e entram numa viatura policial pertencente à cidade e fogem. No caminho de fuga, eles se apresentam. Pouco mais, um monstro se levanta do banco de trás e o veículo fica mais que desgovernado. O veículo se choca com a parede várias vezes até bater de frente e arremeçar o mau ele-

mento para fora. Tudo parecia estar em ordem quando um caminhão desgovernado (o motorista estava literalmente morto) vem na direção dos dois. Antes de acontecer uma tragédia, eles pulam cada um para um lado e uma explosão sela o caminho. Eles combinam de se encontrar no departamento de polícia e assim continua o pesadelo...

X	Ação (Examinar, Abrir portas, etc.)
'	correr
▲	Sair do menu
R1 pressionado	Empunhar arma
X com R1 pressionado	Usar arma
←	Virar para a esquerda
→	Virar para a direita
↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
Start	Ativar menu
Select	Tela de configuração

Observação

As estratégias deste game foram feitas no level normal e em CD original.

Dicas

Ande sempre com as chaves que você pegar no decorrer do game (com exceção da Small Key). Leve sempre três Green Herbs combinadas para garantir.
Perto das máquinas de escrever (Typwriter) sempre há um Ink Ribbon.
Evite gastar munição de armamentos pesados (ex. Shotgun, Grenade Launcher, etc).
Procure sempre tentar esquivar-se dos zumbis, eles são meio lentos.
Para matar os zumbis com facilidade, procure dar um tiro de Shotgun (caso esteja com Leon) ou Grenade Launcher (caso esteja com Claire) voltadas para a cabeça dos mortos-vivos.
Quando estiver enfrentando os monstros-plantas, procure não chegar muito perto, eles podem agarrá-lo e o envenenar. Fogo é a melhor solução contra eles.

Nas ruas de Raccoon, desvie-se de todos os zumbis que você encontrar e entre pela porta da loja de armas.

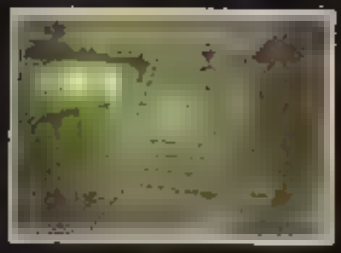
Você encontrará Tony, o dono da loja de armas, que aponta uma besta para Claire, mas ao ver que ela não é um zumbi, o cara se acalma. Pegue uma caixa de munição atrás do balcão por onde Tony veio e depois pegue outra do lado oposto (à esquerda). Depois disso, quatro zumbis invadem a loja pela vitrine e atacam Tony. Atire nos mortos-vivos de trás do balcão à direita, onde você estará seguro. Depois da matança, vá para o corpo de Tony e pegue a sua besta (Bow Gun).

Passe direto pela quadra de basquete e pegue mais uma caixa de munição para a Hand Gun na ambulância. Os zumbis arrombarão o portão e virão atrás de Claire. Atire o suficiente para derrubá-los, então passe correndo e entre pela porta arrombada, desviando-se de um quarto zumbi e entrando na porta seguinte.

Aqui, suba na caixa e, de lá, dê alguns tiros na podrona até derrubá-la. Feito isso, desça e corra pelo lado esquerdo para passar pelos outros zumbis.

Vai ter uma galera batendo um rango, passe direto e entre no busão. Dentro do bumba, pegue o baguinho, ou melhor, a caixa de munição para a Hand Gun no banco de trás. Tome cuidado com uma zumbi que vem rastejando e outro loiro que vem na seqüência. Desembarque pela porta dianteira.

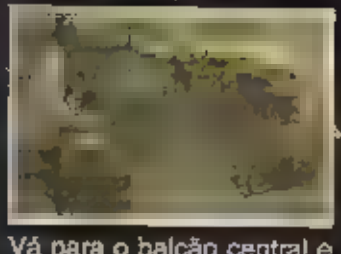
Saindo do busão, vá esquivando-se dos mortos até chegar no portão do departamento.



No jardim do departamento há dois zumbis, prefira ir pela escada e você vai passar tranqüilamente. Seja qual for o caminho escolhido, entre no R.P.D. (Raccoon Police Department ou Departamento de Polícia de Raccoon).

Todas as portas estão trancadas, menos uma. Entre pela segunda porta à esquerda do salão principal.

Claire encontra um oficial ferido. O cara explica que perdeu o contato com Chris há dez dias e lhe dá o Blue Key Card. Quando você sair, o cara tranca a porta.



Vá para o balcão central e pegue uma caixa de munição para a Hand Gun. Há uma máquina de escrever (Typewriter) para você salvar o progresso e um Ink Ribbon. Vá para o computador e ele vai pedir o cartão de acesso azul para abrir algumas portas, confirme.

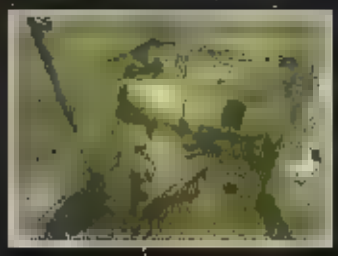
Entre pela porta dupla à esquerda do salão principal.

Há um baú para você colocar itens nesta sala, mas ele ainda não será útil. Pegue o arquivo (File) Police Memorandum no banco e abra a gaveta do outro lado da sala com o Lockpick para pegar um First Aid Spray.

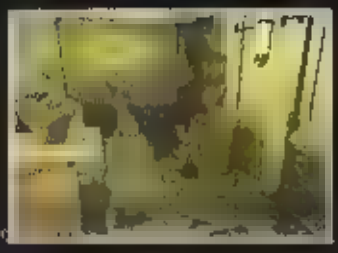
Logo você verá o corpo de um policial sem cabeça, examine-o duas vezes para pegar uma caixa de munição para a Hand Gun. Ao se aproximar da poça de sangue, uma criatura vai cair do teto. Você será apresentado ao Licker, um tipo de inimigo linguarudo e babão. Quando ele cair, corra para frente, apenas o ignorando. Obs.: tem uma Green Herb perto da porta no fim do corredor.

No próximo corredor, não entre por esta porta ainda, pas

se batido.

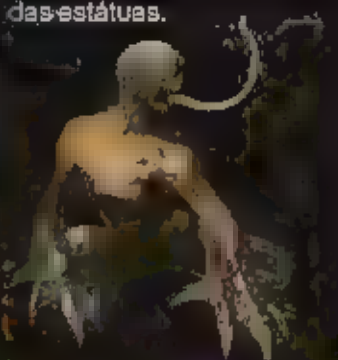


Quando sair aqui, vá pela direita e suba a escadaria para o segundo andar, desviando-se dos zumbis. Se não tiver chance, capote um deles no tiro.

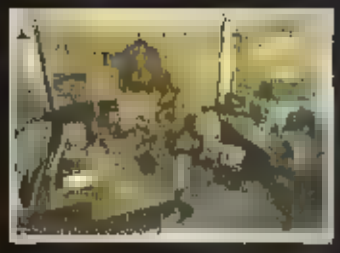


Perto de uma porta que não abre tem três estátuas, sendo que a do centro não se mexe. Empurre a cor de bronze para o chão de destaque do lado direito, um som vai confirmar se você encaixou a estátua no lugar certo.

Agora empurre a estátua prateada para o chão de destaque do lado esquerdo. Com as duas estátuas viradas para a principal no meio da sala, a Red Jewel cai e você poderá pegá-la. Obs.: tem uma caixa de munição atrás da estátua central. Prossiga pela porta perto das estátuas.

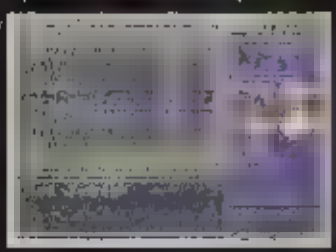


Entre pela primeira porta à direita da tela, o escritório do S.T.A.R.S. Team.

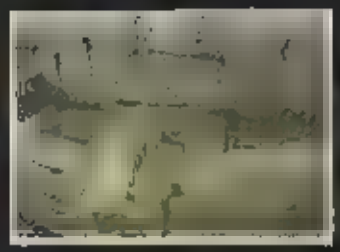


Depois de vasculhar a sala (você encontra até uma foto com os membros do S.T.A.R.S. Team), verifique sobre a mesa de Chris para arquivar o seu diário. Embaixo dele está a Unicorn Medal, pegue-a também. Pegue uma caixa de munição para a Hand Gun atrás da mesa perto da foto e dos troféus.

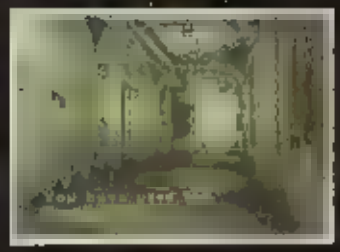
No armário do lado oposto da sala tem um Grenade Launcher, pegue, pois é uma arma indispensável. Quando você estiver saindo, um fax chega para Chris, pegue-o também e, só então saia. Volte para o salão principal no primeiro andar utilizando o mesmo caminho que você fez até aqui.



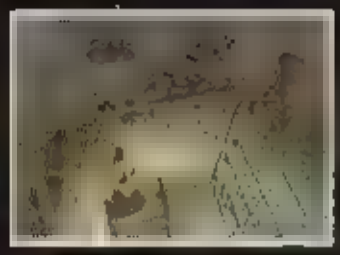
É bom você passar no baú para colocar os itens ainda não úteis (por agora, carregue a Hand Gun, munição para a mesma e a Unicorn Medal).



De volta ao salão central, coloque a Unicorn Medal na fonte e a estátua vai se mover e derrubar a Spade Key (estará escrito Precinct Key, mas se você examiná-la, ela será identificada como Spade Key). Agora volte pela porta dupla.



Tome cuidado com o Licker se você não o matou e entre rapidamente por esta porta usando a Spade Key.



Logo de cara você acha o arquivo Patrol Report e um Ink Ribbon. Do outro lado, empurre a escada para perto do armário, suba e pegue a manivela (Crank). Saia e siga para o segundo andar.

Ao chegar no corredor do escritório da S.T.A.R.S., você verá uma cena de um zumbi tentando pegar uma garotinha, que foge pedindo por socorro. Tente desviar-se do zumbi e ir atrás da garota.

Claire se encontra com Leon mais uma vez. Para evitar desencontros o policial dá um rádio para Claire. Quando acabar a cena, pegue uma caixa de munição para Hand Gun no corredor atrás de Leon. Vá para o corredor da direita e abra a gaveta com a Lockpick para pegar balas de fogo (Flame Rounds) para a Grenade Launcher. Siga pela porta ao lado.

Você está na biblioteca. Se quiser, há um Red Herb sobre a mesa debaixo da escada. Suba pela escada e siga para a esquerda até esta parte, onde o chão cede e Claire cai. Verifique a pista no quadro à sua esquerda e aperte o botão vermelho para afastar a estan-

te, abrindo passagem.

Agora empurre as duas estantes da esquerda para o lado direito (escolha "Right"). Isso fará com que o quadro visto a pouco revele uma Serpent Stone, pegue-a e entre pela porta dupla.

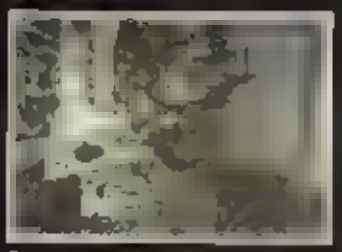
Agora você está no corredor que circunda o salão principal no segundo andar. Vá para a porta do outro lado. Desvie-se do primeiro zumbi e mate os dois seguintes. Na próxima sala, pegue o isqueiro (Lighter), o Ink Ribbon perto da máquina de escrever e o arquivo Secretary's Diary A. Aproveite o baú para deixar os itens sobressalentes, leve obrigatoriamente o isqueiro.

Volte para o corredor anterior e siga para a parte central. Abaixe a escada e desça por ela para o primeiro andar. Vá pela porta dupla.

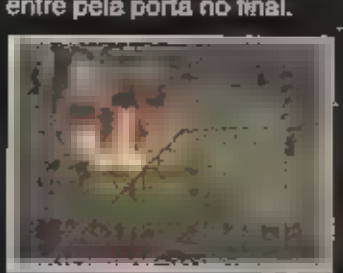
Prossiga até chegar nesta porta dupla que você ignorou anteriormente. Entre por ela e pegue o arquivo Operation Report à sua direita logo na entrada da sala.

Vá para a saleta na parte de trás da anterior e acenda a lareira usando o isqueiro, com isso você vai descobrir a segunda Red Jewel. Volte para a sala onde você pegou o isqueiro, no segundo andar (use a escada no salão central).

Neste corredor há um policial, passe direto entrando pela porta à esquerda. No próximo corredor, não entre logo na primeira porta, siga pela esquerda e examine o corpo do policial para obter uma caixa de munição para a Hand Gun.

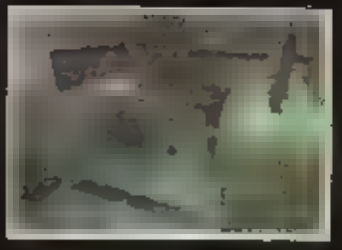


Continuando pelo corredor as janelas se quebrarão, os corvos querem Claire como refeição. Passe correndo e entre pela porta no final.

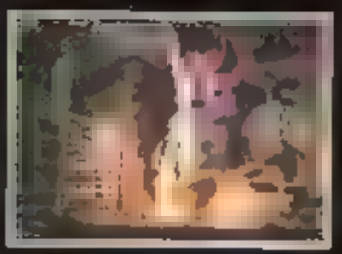


Você vai se deparar com [illegible]

helicóptero em chamas. Desça por esta escada e desvie-se de todos os zumbis na rua lá embaixo.



Aqui, não abra a porta logo em frente, se fizer isso, terá que enfrentar mais dois zumbis e não poderá entrar na porta de qualquer forma. Pegue a Valve Handle no chão. Se quiser, há uma máquina de escrever com Ink Ribbon. Volte até o helicóptero.



Use a Valve Handle no orifício atrás da grade ao lado do helicóptero. Depois que o fogo apagar, vá na fumacinha e pegue munição para a Hand Gun.

No corredor, ao passar pelo corpo, entre por esta porta. Na próxima área há um Green Herb, se você quiser, desça as escadas e você encontrará mais dois. Entre pela porta. No corpo do policial logo em frente há uma caixa de munição para a Hand Gun.

Entre na sala ao lado e em seguida na saleta à esquerda. Mate o zumbi lá dentro e verifique o cofre, coloque o código 2236 para abri-lo e você encontrará Acid Rounds para o Grenade Launcher e o mapa da Estação Policial (Police Station Map). Atrás da mesa nesta mesma saleta há um Green Herb. Na sala principal, além de alguns zumbis, há um Ink Ribbon sobre uma das mesas. Volte para o segundo andar.

Ao invés de entrar para a sala com o baú e a máquina de escrever, siga pelo corredor onde antes havia um zumbi policial (só entre na sala do baú se você não estiver com as duas Red Jewels). Agora que o fogo se apagou, você pode entrar nesta porta à direita, mas antes de entrar você ouve um grito vindo da esquerda.

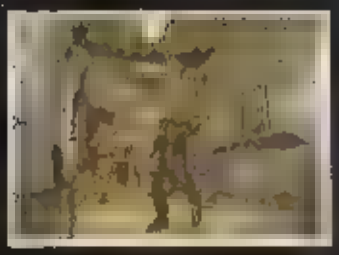
Pegue a Diamond Key ao lado das estátuas e um Ink Ribbon dentro do vaso, se quiser. Note que há três estátuas na parede, uma maior no centro e duas menores, uma de cada lado. Coloque uma Red Jewel em cada uma das estátuas menores.

assim a estátua central vai revelar um compartimento secreto com uma pedra azul (Blue Stone). Volte para o primeiro andar, no sala principal, pela escada de centro, e entre pela porta dupla.

No corredor da escada que leva ao segundo andar, siga para o lado oposto da mesma e abra a porta no final do corredor com a Diamond Key.

Mate cinco zumbis (é recomendável usar o Grenade Launcher com Grenade Rounds). Use o Lockpick para abrir uma das gavetas e pegue a Plastic Bomb, nas outras gavetas há munição para a besta (Bow Gun Bolts) e um filme (Film). Entre pela outra porta.

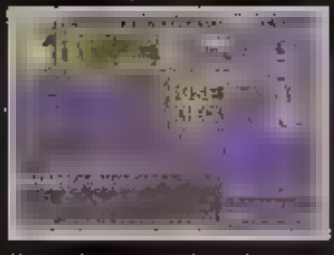
Entre na saleta e encontre o policial que estava ferido. Ele se levanta e isso quer dizer que você tem que estraçalhar o cara (frase forte heim?!). Depois de cuidar dele, pegue o Detonator sobre a mesa. Antes de sair, pegue um Herb perto da porta por onde você entrou, o arquivo Memo to Leon sobre a mesa e uma caixa de munição para a Hand Gun



no local onde o policial estava pela primeira vez. Então saia pela porta ao lado.

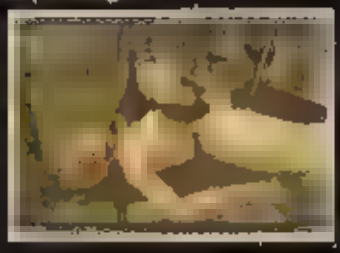
Entre pela porta menor do lado oposto (perto da porta de entrada do Departamento). Passe direto pela porta dupla azul e você vai dar de cara com 6 zumbis famintos. Enfrente-os usando Grenade Launcher com Grenade Rounds ou apenas passe correndo pelo canto esquerdo. Há um Green Herb ao lado do banco de madeira. Siga para a direita e entre pela porta.

Neste corredor há mais alguns zumbis para você cuidar, ou apenas evitar. Abra e entre pela primeira porta. Pegue o fio (Cord) sobre a mesa e a Eagle Stone na estante. Ao sair da sala, vai aparecer um Licker, apenas ignore-o. Seguindo para a esquerda no corredor entre pela primeira porta à direita (há um Red Herb na parede à esquerda). Pegue uma caixa de munição para a Hand Gun e saia. Volte para o salão principal e suba para o segundo andar. Siga para o corredor do helicóptero.



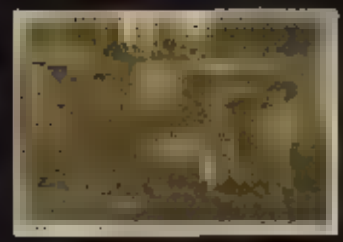
Combine o Detonator e a Plastic Bomb para obter a Bomb & Detonator.

Use o Bomb & Detonator exatamente neste local para detonar a porta, então entre pelo corredor aberto e prossiga.



Bela recepção! Este é o Sr. Brian Irons, chefe de polícia de Raccoon City, e a loira morta sobre a mesa é a filha do prefeito. Depois do bate papo, entre pela outra porta da sala. Na sala escura, entre pela porta com a cortina.

Aperte o interruptor para acender a luz. Pegue o Secretary's Diary B sobre a mesa à esquerda e vá para o fundo da sala. Uma garotinha com roupa de marinheiro (aquela mesma que fugira do policial zumbi anteriormente) tentará sair correndo ao ver Claire, mas esta consegue segurá-la pela mão. A garotinha é Sherry, que está sendo perseguida por um tipo de zumbi bem maior que os outros. Depois que as duas ficam se conhecendo e tal (Sherry sai correndo), pegue o First Aid Spray no baú do fundo da sala se quiser e volte para a sala do chefe.



Você verá que não há mais ninguém na sala, mas há algo brilhando sobre a mesa do chefe. É a Heart Key, pegue-a e verifique a cadeira do Sr. Irons. Você encontrará o diário dele. O quadro ao lado possui um botão, se você apertá-lo, irá revelar um puzzle que ainda não é possível resolver.

Com a Heart Key em seu poder, volte para o primeiro andar e entre por esta porta (perto da sala do cofre). Há dois Green Herbs logo de cara no próximo corredor. Você vai perceber que há um painel na parede direita, se quiser, você pode usar o fio (Cord) nele para

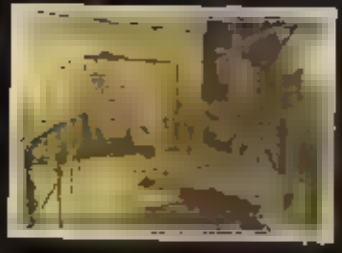
fechar as janelas. Desça pela escada no final do corredor para chegar ao andar inferior.

Desvie-se das três carcaças de cachorro neste corredor e entre pela porta dupla do lado direito (do personagem). Lá dentro, pegue Police B1 Map e uma Green Herb. Verifique o painel na parede e você terá que resolver um puzzle.

O ponteiro deve ficar exatamente no 80, nada mais nada menos. Então faça a seguinte ordem: Up, Dow, Up, Dow, Up. Isso vai ativar o sistema de leitura de cartão na porta da sala ao lado. Saindo desta sala, você pode seguir para a esquerda e entrar na garagem, o que não é muito interessante, pois lá só há uma Green Herb; então siga para o outro extremo do corredor, sempre tomando cuidado com os cães.

Passando pela porta você estará em um corredor sombrio. Há um Red Herb no chão. Se você for rápido o suficiente, é possível entrar pelo bueiro no final do corredor antes que os cachorros o cerquem.

Entre pela porta prateada e você estará em uma sala com um baú e um save point (há um Ink Ribbon na máquina de escrever), faça o que quiser e saia em seguida. Lá fora você se encontrará com Sherry, que está procurando por seu pai e decide fazer isso sozinha. A garotinha entra por uma passagem estreita onde Claire não pode segui-la. Agora você controla Sherry.

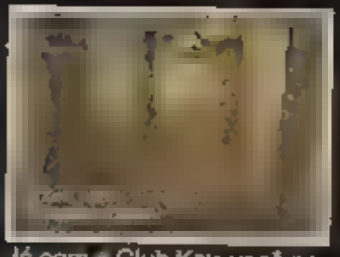


Sherry não possui armas e terá que passar por alguns cachorros, tente desviar (se Sherry for machucada, você pode usar o seu único First Aid Spray). Na primeira bifurcação, se você seguir para baixo, encontrará uma sala com uma Grenade Rounds (Sherry não pode usá-la, mas ela entregará para Claire mais tarde). Pelo caminho da esquerda você sairá em uma sala com mais um puzzle.

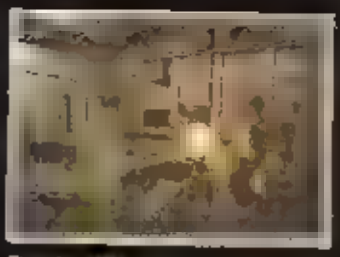
Na parede está o Sewage Disposal Map. Desça pelo canto esquerdo até encontrar umas caixas. Empurre a primeira à esquerda até a parede, então suba pela caixa do meio e empurre-a para a direita, depois suba pela caixa restante e empurre-a para a parede.

Com isso você vai alinhar as três caixas. Suba por onde você desceu, vá para o painel com um botão brilhando e ative o switch para fazer com que a água suba. As caixas formaram uma ponte para você passar para o outro lado, onde Sherry encontra a Club Key. Depois disso, volte e desça pelo elevador.

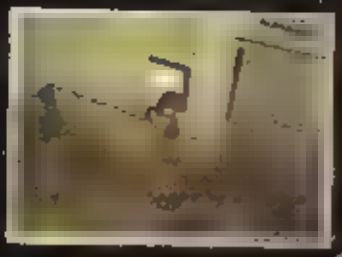
Sherry não encontrou seu pai, e como não consegue voltar para falar com Claire terá que encontrar outro caminho. Antes de partir, a garotinha joga a chave e a munição para Claire. Voltando a controlar a gata, passe na sala do baú e leve o isqueiro (Lighter) com você. Suba de volta para o subsolo do R.P.D.



Já com a Club Key, você poderá entrar por esta porta dupla, mas tome cuidado redobrado, pois agora são dois Lickers no corredor ao invés dos três cães.



Dentro do necrotério, pegue o Red Card Key e prepare-se para correr ou enfrentar alguns zumbis. Dá para passar por todos rapidamente, mas é bom você dar um tiro de Grenad Launcher para mandar a cambada para o espaço. Voltando para o corredor, é aconselhável que você mate os dois Lickers com Acid Rounds (é bem difícil evitar os ataques deles).

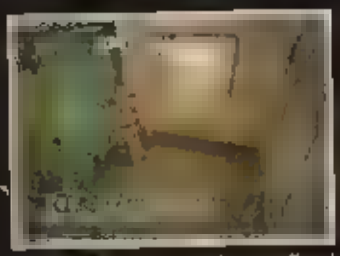


Use o Red Card Key para abrir esta porta (ao lado da porta dupla, aquela que você ativou anteriormente, lembra-se?). Nesta sala você encontrará duas caixas de munição para a Hand Gun e munição para a besta (Bow Gun Bolts). Aqui ainda há um armário que você pode abrir, nele você vai encontrar um Sidepack e uma Submachine Gun. O Sidepack é uma mochila que permite a você carregar dois itens a mais e a Submachine Gun é uma metralhadora bem potente (ela ocupa dois Slots no seu inventário).

Só que há um detalhe, se você pegar estes itens agora, não poderá usá-los na aventura futura. Como a

aventura da Claire não é tão difícil, pegue a Submachine Gun. Agora suba de volta para o primeiro andar do departamento.

Depois de subir a escada, você poderá abrir esta porta logo ao lado da escada. Entre e pegue um Ink Ribbon, Acid Rounds e o diário do Virgil. Saia e volte em direção ao salão principal. Ao sair pela porta dupla azul, siga pelo corredor do lado direito (do personagem).



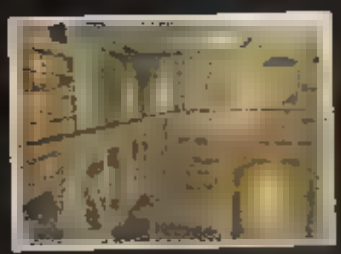
Abra a porta verde no final do corredor. Dentro da sala há um Licker, é aconselhável que você o mate com Acid Rounds.

Acenda o forno à esquerda usando o isqueiro. Após isso, acenda o busto do meio (a estátua na parede ao lado), depois o da direita e penúltimo (claro) o do lado esquerdo. Com isso, a engrenagem (Golden Cogwheel) que está no quadro do outro lado da sala vai cair, pegue-a. Há também um filme nesta sala. Depois de tudo, saia e siga para o salão principal. Entre pela porta dupla e de lá, siga para a escada que leva para o segundo andar (não a do salão principal).

Ao invés de subir a escada, siga pelo corredor para a esquerda e você encontrará esta sala (há dois Green Herbs antes de entrar). Na sala, há um Ink Ribbon na máquina de escrever, também tem um baú e um armário que não se abre normalmente, precisa de uma chave especial.

Perceba ainda que há uma sala com iluminação vermelha nos fundos, aqui você pode revelar os dois filmes que você pegou.

Agora saia da sala e suba para o segundo andar usando a escada ao lado e siga para a biblioteca (leve o Crank e a engrenagem e deixe o Lighter).



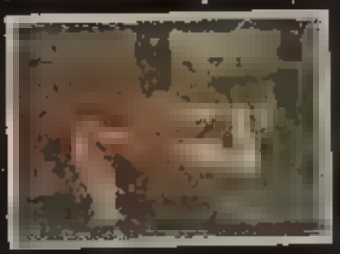
Ao chegar aqui, você verá os zumbis entrando pelas janelas. Suba a escada e entre pela porta, você estará no terceiro andar. Cuidado com o Licker no pequeno corredor, mate-o ou apenas desvie para alcançar a próxima porta.

Use o Crank neste buraco para descer uma escada móvel. Suba a escada, coloque a engrenagem (G. Cogwheel) no mecanismo e então aperte o botão para ativá-lo. Isso fará com que uma porta à direita (do personagem) se abra, revelando a segunda metade da Blue Stone. Volte para a biblioteca e saia pela porta dupla. Vá para a porta do outro lado, mas cuidado, pois no lugar dos zumbis agora há um Licker. Passe no baú e pegue a Serpent Stone, a Eagle Stone e a primeira metade da Blue Stone.

Combine as duas Blue Stones para obter a Jaguar Stone. Já com as três pedras, siga para a sala do Chefe Irons (após o corredor do helicóptero, à esquerda).

Chegando na sala você encontrará Sherry. Se você ainda não apertou o botão atrás do quadro, faça isso agora. Coloque as três pedras para abrir uma passagem secreta. Logo de cara você verá um papel no chão, que é o arquivo Mail to Chief. Vá para o elevador e Claire fala para Sherry esperar, descendo em seguida.

No próximo corredor, lá embaixo, Claire ouve um grito e a ação é interrompida. Você verá uma cena em que uma espécie de monstro ataca o Chefe Irons, injetando uma espécie de organismo pela boca do gorducho. Depois da cena, prossiga e entre pela porta no final do corredor.

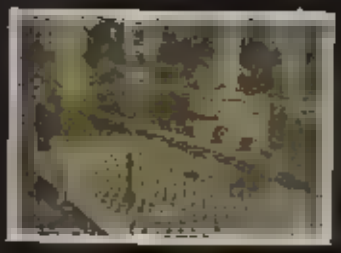


Chefe Irons estará esperando por você na próxima sala. Ele fala que a Umbrella destruiu sua linda cidade, mesmo depois de tudo que ele fez pela companhia. Brian fala ainda que William Birkin é quem está por trás da criação do G-Virus. Quando o chefe diz que deve levar Claire consigo, seu peito começa a doer, então uma criatura com tentáculos o rasga e sai pela escada. Antes de seguir a criatura, pegue um Acid Rounds que está na sala, então desça a escada.

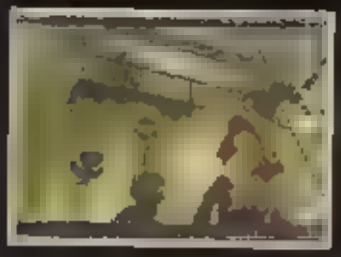
A pequena criatura se transforma em um monstro nojen-

to, o Baby. Enfrente-o com a Grenade Launcher equipada com Acid Rounds, uns 6 tiros bastam. Cuidado com as larvas que ele cospe pela boca, elas podem pular em você. Depois de acabar com Baby, você não é obrigado a matar suas larvas, apenas volte pela mesma escada pela qual você veio.

Siga até o local onde você deixou Sherry, depois do reencontro e do contato por rádio com Leon, [illegible] com ela até o lugar onde você matou Baby (não corra demais ou Sherry ficará para trás e você terá que voltar para buscá-la).

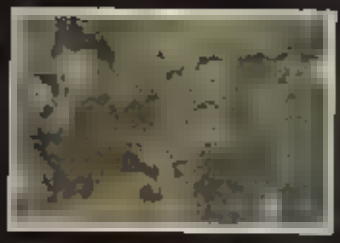


Aperte o botão na parede e suba pela escada que você ativou. Este é o caminho para o esgoto.

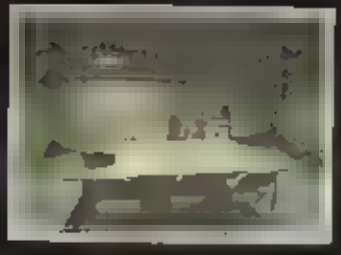


No caminho você verá uma criatura horrenda, uma espécie de zumbi com proporções exageradas. Sherry fica com medo e Claire resolve correr com a menina para longe dali. Quando as duas acham um local mais seguro para descansar, Sherry é sugada por um bueiro. Novamente você vai entrar na pele da pirralha... Garotinha!

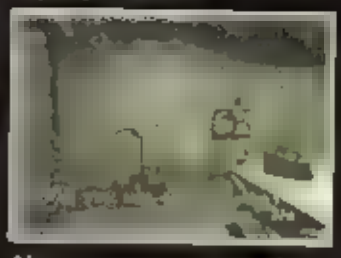
Simplesmente siga pelo esgoto e entre na primeira porta que encontrar. Na próxima área não há nenhum item que Sherry possa pegar, apenas um zumbi que vomita, uma escada bloqueada e uma pequena grade na parede. Entre pela grade e você vai sair em uma tubulação, siga rapidamente para o lado oposto evitando as baratas gigantes.



Depois disso tudo, pegue a Wolf Medal que você encontra no chão, mas o chão se abre e Sherry cai de grande altura, desmaiando em seguida. O grande zumbi loiro com um cano na mão aparece e se aproxima da garota. A [illegible] se escurece e em seguida ouve-se sons estranhos.

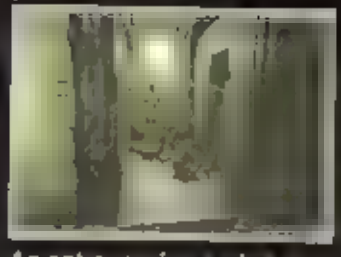


De volta à Claire. No esgoto, siga para o lado oposto à porta XD-R. Antes de entrar na próxima área, você poderá pegar dois Blue Herbs. Dentro da sala, pegue uma caixa de munição para a Hand Gun na maleta sobre a mesa, o arquivo Sewer Manager Fax também sobre a mesa, o Ink Ribbon na máquina de escrever e um First Aid Spray no armário ao lado da máquina de escrever. Vá para o baú e pegue a Valve Hand e o isqueiro, além de uma arma e munição para ela.



Abra a passagem para o depósito (warehouse) usando o lockpick. Descendo pela escada você encontrará o zumbi do vômito que incomodava Sherry e Grenade Rounds em um dos armários, pegue e volte. Desta vez, desça pelo pequeno elevador ao lado da escada pela qual você acabou de subir.

Você vai sair em um estreito corredor. Do lado oposto há outro elevador que você não pode acessar, então entre à direita na primeira bifurcação. Pegue o Sewer Map na parede e entre pela porta.



Ao entrar na água, siga para o fundo da tela e pegue Flame Rounds no meio [illegible] à esquerda, então volte e siga para o lado oposto, tomando cuidado com as aranhas gigantes. Na próxima [illegible] o mesmo, apenas corra para evitar as aracnídeas e entre pela porta.

À sua esquerda há Blue Bush para curar envenenamento, caso você tiver sido atacado pelas aranhas. Quando você tenta prosseguir, uma loira o surpreenderá. Ela é Annette, a mãe de Sherry e esposa de William Birkin. Ela trabalha para a Umbrella e teme por espiões da própria companhia. Claire explica que não é uma espiã e diz que Sherry está em perigo em algum lugar dos esgotos. Annette diz que a mandou para o R.P.D. e que Willian está atrás dela. Sim, a criatura que está causando toda esta destruição é Willian, seu marido.

Use a Valve Hand aqui para baixar uma plataforma, formando uma ponte. Atravesse para o outro lado e pegue dois Green Herbs e Flame Rounds, há uma máquina de escrever também. Depois de pegar os itens desejados, use a Valve Hand no buraco ao lado dos itens para subir a plataforma novamente, só então entre pela porta.

No final do corredor Claire vê Sherry, mas seu grito incomoda um cara muito mau que não está para brincadeiras, o Alligator. Fuja dele até você chegar ao local onde

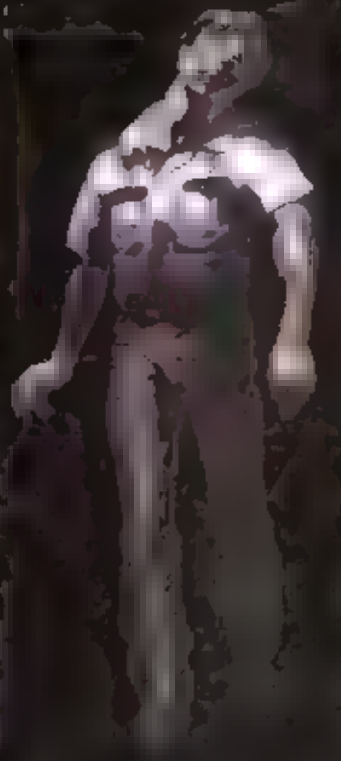
há uma luz vermelha na parede esquerda e aperte o botão nesta luz para derrubar um cilindro de gás. Tome uma certa distância do cilindro (não muita, apenas uns quatro ou cinco passos para trás) e fique equipado com alguma arma de projétil. Espere o Alligator morder o cilindro e então dê um tiro certeiro. O cilindro de gás explode junto com a metade da cabeça do enorme réptil. Vá novamente para o local de onde veio o jacaré superdesenvolvido e desligue a trava eletrônica, então entre pela porta.

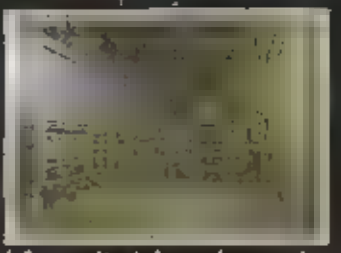
Aqui está Sherry. Claire tenta acordar a garota. Você verá uma larva saindo do corpo dela (mas Claire não vê). Sherry diz que seu estômago dói. Claire diz que tudo vai ficar bem. Pegue a Wolf Medal do lado esquerdo de onde Sherry estava e um Ink Ribbon do lado direito. Agora suba pela escada do lado esquerdo da sala.

Atravesse pela ponte que você fez quando subiu a plataforma novamente e suba para o lado esquerdo. Você encontra a Eagle Medal ao lado do corpo e o arquivo Sewer Manager Diary no banco. Desça novamente e siga para o lado esquerdo desta vez. Há uma escada que leva para a tubulação de ar, mas o ventilador está ligado. Para resolver o problema, use a Valve Handle no buraco à esquerda da escada e o ventilador vai parar, aí você poderá subir. Não se preocupe, não tem mais baratas.

As aranhas se foram, mas no lugar delas estão os zumbis vomitadores; desvie-se deles correndo (lembre-se de não ir muito rápido, ou Sherry fica para trás). Vá até o painel perto da cortina d'água e coloque a Eagle Medal e a Wolf Medal no painel. Entre pela porta e apenas atravesse o próximo corredor.

Vá pela direita do bondinho e ligue a energia no painel; então dê a volta e suba por ele com Sherry.



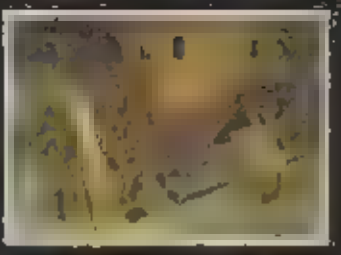


Lá no alto há um Lançador de Flare. Use o isqueiro para lançar um Flare e a área vai se iluminar. Se você prestar atenção, verá um objeto brilhando do lado direito, é a Weapon Box Key, pegue-a e prossiga. Antes de ir para a próxima área, pegue o mapa dos arredores na parede.

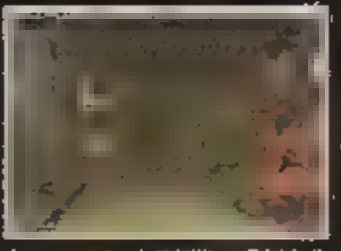
O próximo corredor se divide em dois caminhos. Siga pelo caminho da esquerda, mate três zumbis e pegue a arma Spark Shot (que ocupa dois espaços no inventário e é apenas razoável) no corpo caído. Agora volte, mate mais um zumbi e pegue o caminho da direita. O corredor seguinte também se divide em dois e possui quatro zumbis. O caminho da direita reserva dois Green Herbs e o caminho da esquerda tem a escada que o levará para a próxima área.

Mais uma sala de save, além do baú e da máquina de escrever, aqui há um Ink Ribbon, duas Flame Rounds e uma Grenade Rounds. Guarde o Lighter, a Valve Handle e a W. Box key no baú e pegue o Grenade Launcher equipado com Flame Rounds, Acid e Grenade Rounds para ga-

ranhar.



Entre nesta espécie de vagão e pegue mais uma Flame Round e a Control Panel Key. Saia do vagão e use a Control Panel Key no painel ao lado e aperte o botão em seguida, com isso você ativará a descida da plataforma, que é uma espécie de elevador. Claire e Sherry entram rapidamente no vagão, a garotinha não está se agüentando em pé e deita-se para descansar. De repente ouve-se um barulho do lado de fora, equipe-se com o Grenade Launcher e saia para averiguar.

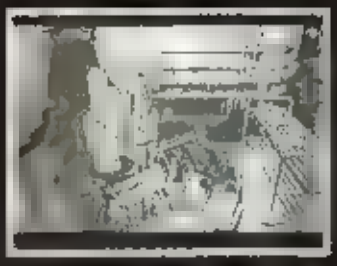


A resposta é: "Willian Birkin". Finalmente você está cara-a-cara com o inventor do G Virus, que se tornou um monstro e vem causando muitos problemas. Use Flame Rounds contra ele e sempre mantenha distância. Se ele chegar perto é um abraço. Depois de uns oito ou nove tiros ele vai começar a mancar, dê mais um tiro e ele cai de fuça no chão. Volte para o vagão, Sherry está cada vez pior.

Agora você está no laboratório. Claire leva Sherry para um local supostamente se-

guro e veste a sua jaqueta na garotinha. Sherry acorda e conta um pouco de sua vida para Claire. Você deve fazer algo antes que o vírus possa avançar. Aqui nesta sala há um baú e uma máquina de escrever. De itens, pegue uma Acid Round, uma Flame Round, um Green Herb e um Ink Ribbon. Saia da sala e siga direto para a esquerda.

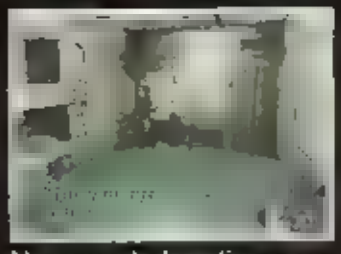
Chegando neste ponto, a sala central, há três caminhos possíveis: o caminho pelo qual você veio, o caminho iluminado de azul (que leva para a área leste ou "East Area") e o caminho iluminado de vermelho (que leva para a área oeste ou "West Area"). Pegue o caminho iluminado de azul e siga até encontrar uma porta envolvida por gelo.



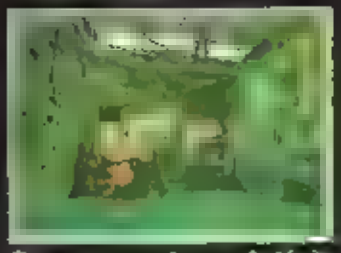
Nesta sala, pegue um F. Aid Spray sobre e a capa do fusível (Fuse Case). Use o Fuse Case nesta máquina, ainda na mesma sala, e um mecanismo será ativado. Você vai obter o fusível principal (Main Fuse). Volte para a sala central.

Muitas portas ainda não podem ser abertas por falta de energia, use o Main Fuse no centro da sala para resolver este problema. Agora pegue o caminho iluminado de vermelho.

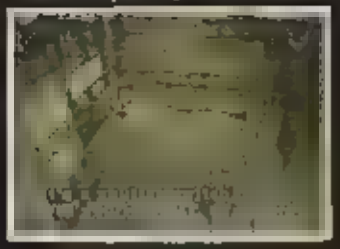
Pegue o corredor para a direita e você encontrará duas portas. A porta da esquerda está trancada por dentro, então entre pela porta da direita. Na sala, pegue os arquivos Lab Security Manual e User Registration (que contém um código que será útil mais tarde) e Grenade Round no armário. Há ainda Blue Bush no chão para você seja envenenado.



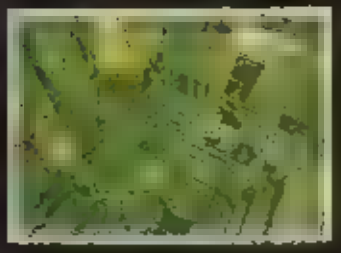
No computador, ative o programa anti-B.O.W.. Note que há uma planta no canto da sala, equipe a Grenade Launcher com Flame Rounds e dê um belo tiro para se livrar da planta (se você ainda estiver com o isqueiro, basta usá-lo para queimar a planta, economizando munição), assim você poderá passar pela tubulação para a sala ao lado.



Que enrascada, você dá de cara com dois Super Lickers. Seja rápido e dê dois tiros com Grenade Rounds para se livrar deles. Nesta sala há Ink Ribbon e um armário com duas Grenade Rounds. Destranque a porta e saia.

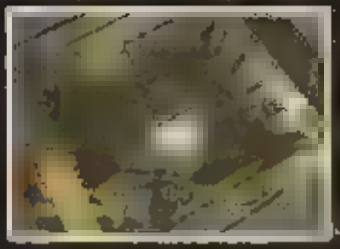


Aperte o botão para abrir a porta à sua esquerda e afaste-se imediatamente para a direita. Dois monstros-plantas o atacarão, nem pense em ficar perto, eles ainda têm um cuspe venenoso. Um tiro certeiro de Flame Round dá conta dos dois. Agora você já pode entrar pela porta que eles estavam bloqueando.

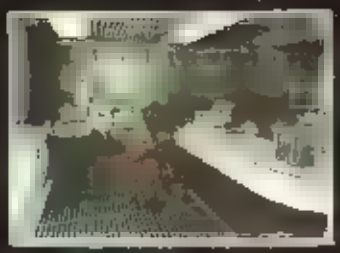


Há dois Green Herbs aqui, mas o monstro-planta está bloqueando. Mate-o se for preciso, mas se estiver com energia boa, apenas desvie-se e desça pela escada. Lá embaixo, entre pela porta rapidamente. No próximo corredor, esteja equipado com Acid Rounds. Quando um Licker cair na sua frente não perca tempo em atirar; ainda tem mais dois amigos, cuide deles também. Há três Green Herbs neste corredor. Ao ver um computador à sua direita, siga pelo corredor à esquerda.

Pegue o mapa do laboratório no computador e dê um pulo no último baú do jogo. Pegue a W. Box Key e pros- pela porta à direita. Pegue o caminho debaixo e entre pela enorme porta P4.



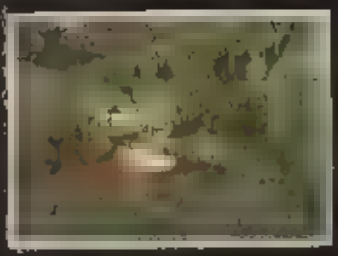
Use a W. Box Key neste armário para conseguir duas Grenade Rounds, há ainda um F. Aid Spray na parte de baixo da tela. Entre pela porta automática à esquerda e cuidado com o zumbi, apenas desvie-se e entre pela próxima porta automática. Aqui há mais zumbis e talvez seja necessário matar um ou dois (use Acid Rounds).



Pegue o Lab Key. Card sobre este balcão e marque este lugar, você deverá voltar aqui logo mais. Na saída, você encontrará Annette novamente, e desta vez ela não está tão boazinha. Annette quer vingança, pois você matou William, mas de repente ela ouve o grito de seu marido.

William está perdendo seus traços humanos, até sua consciência e suas lembranças. Ao ver Annette ele não hesita em espancá-la. Vá em direção à sala de segurança (ignorando o corredor com ovos novamente) e você encontrará Annette agonizando.

Antes de morrer ela entregará o arquivo Vaccine Synthesis, que mostra como reverter o processo de desenvolvimento do G-Virus, o que poderá salvar Sherry.



Agora sim vá para a sala dos ovos. Você encontrará uma mariposa gigante, dois tiros de Flame Rounds bastam para derrubá-la (apesar de não ser obrigatório destruir a mariposa). Vá para o computador no fundo da sala e você verá que há um monte de larvas sobre o teclado. Dê alguns tiros com a Hand Gun ou com a Grenade Launcher mesmo para se livrar desta praga. Opere o computador.

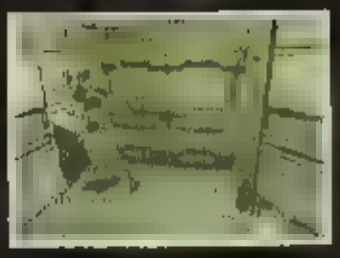
No computador, digite GUEST usando o teclado, então será pedida a sua impressão digital. Agora você tem 24 horas para acessar os computadores do laboratório. Volte em direção à sala de segurança.

O sistema de autodestruição do laboratório foi ativado. Claire vê Leon chegando ao laboratório em um dos monitores, então se comunica com ele por rádio e diz para Leon cuidar de Sherry.

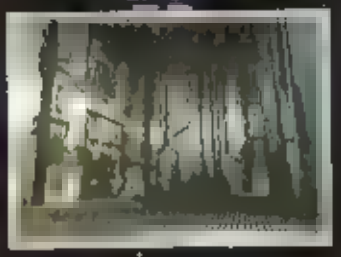
Siga pelo próximo corredor voltando na direção da escada que o levará de volta para o andar superior, mas há mais alguns Lickers-surpresa para você cuidar no caminho. Lá no alto, na área oeste, há dois monstros-plantas esperando por você, use Flame Rounds.

Na sala central pegue o caminho iluminado de azul. Aqui, use o Red Card Key para abrir a porta e entre. Dentro desta sala, pegue o Vaccine Cartridge logo de cara à sua esquerda e pegue ainda Grenade Rounds.

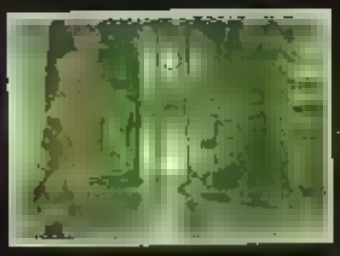
Mate os cinco mortos (putz!) que estão presentes dentro da sala. Ilumine o local ativando o botão do lado esquerdo. Coloque o Vaccine Cartridge no local que você iluminou e ative o botão do outro lado da sala (no painel escrito V.A.M.). Depois do processo, pegue de volta o Vaccine Cartridge que agora virou a Base Vaccine. Ainda nesta sala, pegue o MO Disk à direita do painel V.A.M., então saia.



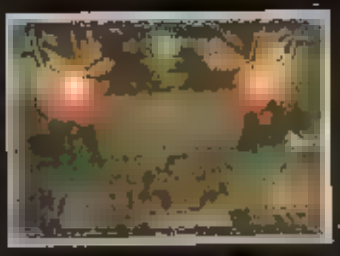
Depois que sair, tente abrir esta porta ao lado e desça novamente para o andar inferior (há novos inimigos no caminho).



Entre novamente pela porta P-4. Leve a Base Vaccine até o computador no canto da sala e use-a nele. O computador vai ativar o sistema para transformar a Base Vaccine em Vaccine. Com a vacina em seu poder, volte.



Use o MO Disk neste computador para abrir a porta à sua direita. Siga por este novo corredor e entre pela porta para chegar a uma nova área.



Agora você tem apenas 5 minutos antes que tudo exploda. Aperte o botão para chamar o elevador e você verá que algo está tentando entrar pelo teto. Sim, é William Birkin, totalmente enlouquecido e querendo desmembrar quem aparecer na sua frente. Felizmente ele continua lento, apenas mantenha grande distância e atire com Grenade Rounds. Sempre que for chegar perto, saia correndo.

Quando você o ferir bastante, William vai ficar mais bravo ainda. Ele perde qualquer traço de humanidade que restara, torna-se mais animal, em corpo e mente. Agora William é mais rápido e tem a habilidade de pular de um lado para o outro. Quando ele pular para o chão, desça algumas Grenade Rounds e corra, repita até detoná-lo. Feito isso, o elevador chega, aí é só seguir para a estação que levará você para fora daqui.

Leon já chegou ao trem e levou Sherry para lá. Pelo menos da explosão você já está livre, mas a garota ainda está mal. O final fica por sua conta!

VÍDEO AULA

A maneira muito fácil, muito eficiente e muito barata de aprender

Você estuda o que quiser, quando quiser, quantas vezes quiser

APRENDER COM VÍDEO AULAS MP0 É UM BARATO MUITO BARATO

FAZER GINÁSTICA - TOCAR INSTRUMENTOS - APRENDER INFORMÁTICA - FILMAR

Todas as vídeo aulas da MPO trazem as instruções e informações necessárias para você aprender sozinho o que mais lhe agrada.

R$ 29,00

PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.
RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO
SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

NOME COMPLETO

VALIDADE: CPF:

ESTADO:

DDD TEL:

R$ 15,00

Cartão de Crédito do Banco

Depósito Bancário

Subtotal

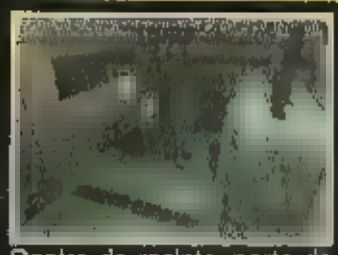
Taxa de Remessa R$ 5,00*

Fax (011) 223-9637

ESTRATÉGIA PARTE 2

Evite gastar munição, vá apenas esquivando-se dos mortos que encontrar pelo caminho.

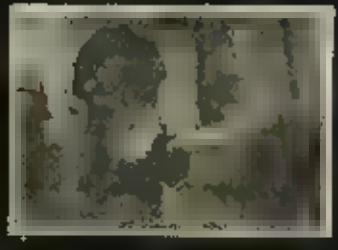
Depois do portão, vire à direita (do personagem) e tome cuidado com os mortos. Apenas esquive-se deles e pegue a Cabin Key. Depois vá para o outro lado e entre pela porta; cuidado com o morto no caminho.



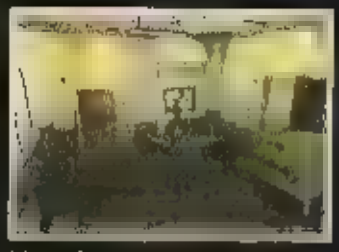
Dentro do recinto, perto da máquina de escrever, você pode pegar munição para a Hand Gun e um Ink Ribbon. Saia pela outra porta. Obs.: caso você volte pela porta anterior, vai ter uma surpresa!

Assim que você sair, haverá quatro mortos no seu caminho. Vá apenas esquivando-se até chegar à escada e suba-a!

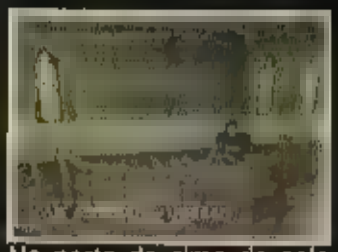
Leon vai ficar abismado com uma cena desesperada de fuga que acaba em desgraça. Depois, entre pela porta mais à frente.



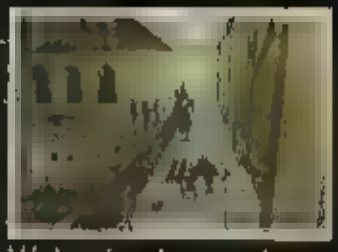
No corredor, detone uns corvos (se você não gastou munição) que estão batendo um rango. Pegue munição no corpo do policial. Mais à frente, tem uma porta, por enquanto destranque-a e vá para a outra no fim do corredor. Depois da porta tem dois Lickers, ignore-os e entre pela porta a seguir.



Na sala com baú você pode pegar o Secretary's Diary A, munição para a Hand Gun e um Ink Ribbon sobre o balcão. Sobre o sofá está a Small Key. Entre pela porta perto do baú.

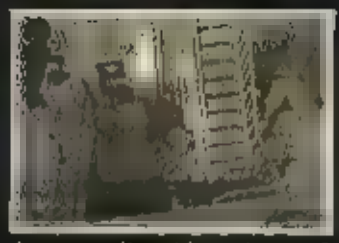


Na parte de cima da sala principal, faça com que Leon baixe a escada e depois vá para a outra extremidade.

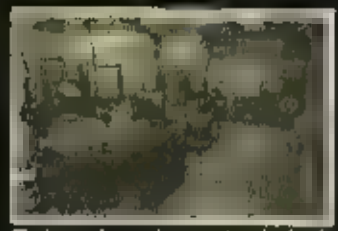


Vá derrubando os mortos no caminho para pegar a Unicorn Medal. Depois desça pela escada.

Use a Unicorn Medal na fonte para poder pegar a Spade Key. Não esqueça de pegar a Shotgun e se quiser, tem um Ink Ribbon perto da máquina de escrever. Obs.: não desperdice os tiros de Shotgun.



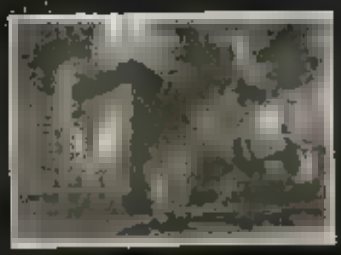
Agora volte até onde você abateu uns corvos e entre pela porta que você destrancou. Tem três Green Herbs, você pode pega-las e combiná-las [illegible]s].



Entrando pela porta de baixo, pegue munição no corpo do policial. Quando entrar na [illegible], vá pegar a Valve Handle no armário.

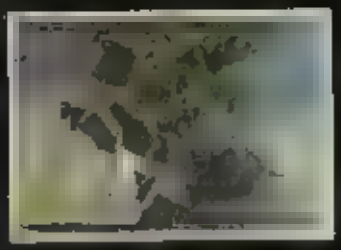
Aproveite e dê uma passadinha na salinha do cofre; no mesmo, use a combinação 2236 para pegar munição para a Shotgun e o Police 1F Map. Tem munição sobre a mesa e Green Herb atrás da mesma. Vá para onde o helicóptero caiu.

Lá, entre pelo corredor do lado [illegible] helicóptero e use a Valve Handle.



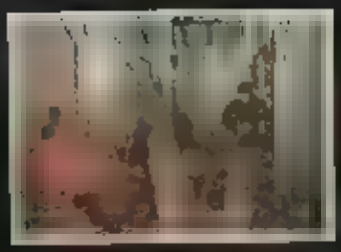
Depois que as chamas forem apagadas, vá na fumacinha e pegue munição para a Hand Gun e volte para a porta.

Vai aparecer mais um helicóptero que vai soltar uma das seis cápsulas sobre a delegacia. Da cápsula surge uma figura que não veio lhe ajudar.



Depois da porta, parte do teto vai cair e selar o caminho. Tenha a Shotgun em mãos e prepare-se para o pior.

Você vai encarar Mr. X, seu pior pesadelo. Não deixe ele se aproximar muito de você para não ser esmurrado. Dê uns nove tiros de Shotgun, depois que ele cair, revista o corpo para pegar munição. Obs.: você pode optar por tentar passar por ele, mas corre o risco de ser [illegible]

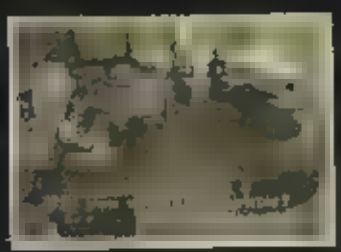


Vá para o corredor onde estão os Lickers e detone-os. Entre pela porta após o bico do helicóptero.

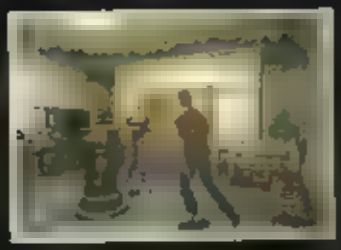
Na sala, você pode pegar munição de Shotgun (lolo) e um Ink Ribbon no vaso preto ao lado.

Mais ao fundo, você pega o Blue Card Key que está sobre umas caixas

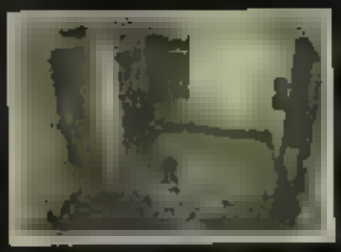
Quando você for embora, um [illegible] vai detonar o teto de vidro. Você pode matá-lo depois (você vai voltar aqui mais tarde), por enquanto saia e vá para a sala principal.



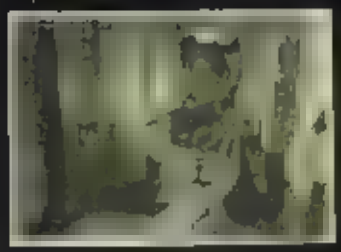
Vá no computador [illegible] as portas da localidade.



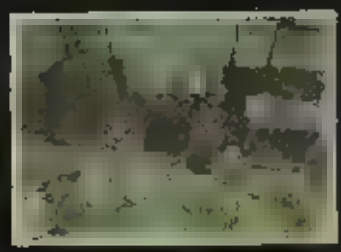
Entre pela primeira porta do lado esquerdo da sala e detone os mortos que estão na sala; pegue o Police Memorandum no banco. No baú, deixe o que não vai usar e ande apenas com as armas e a chave. Use a Small Key na gaveta da mesinha mais ao fundo para poder pegar munição.



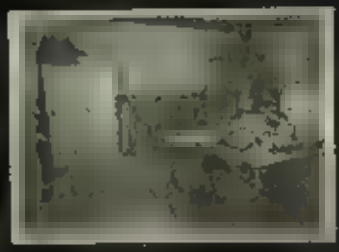
Depois da porta, segue um corredor onde você vai encontrar um cadáver. Nele você pode pegar munição para Hand Gun. Entre pela primeira porta no corredor, na nova sala, você pode pegar logo de cara o Patrol Report na prateleira cheia de arquivos. No armário amarelo tem um Ink Ribbon e mais ao fundo em cima da estante tem um F. Aid Spray. Saia e siga para o fim do corredor onde tem uma Green Herb.



No corredor atrás da porta, mais ao fundo, vão entrar dois policiais mortos pelas janelas bloqueadas. Caso sua Shotgun tenha um tiro, você pode desperdiçá-lo com estes dois. Entre pela porta dupla ao lado.



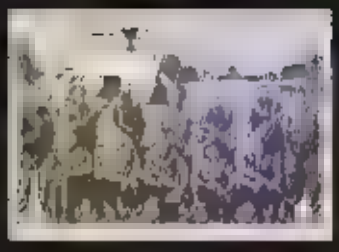
Sobre a mesa perto do quadro negro (que na verdade é verde), você pode pegar o Operation Report 1. Entre na saleta atrás, acenda a lareira e pegue a Red Jewel. Mais ao fundo tem munição de Hand Gun. Volte até o corredor e vá para a porta no fim do mesmo.



Debaixo da escada tem duas Green Herbs, e perto destas ervas tem uma porta que dá acesso para a Dark Room. Dentro desta sala você pega o Operation Report 2 sobre a mesa e munição em uma das gavetas do armário perto do baú. Se quiser, aproveite e dê um save e esvazie seu inventário. Saia e suba a escada, mais à frente você vai encontrar umas estátuas e uma porta que não pode ser aberta.

Nas estátuas, empurre a da esquerda para o chão de destaque do lado direito e a do lado direito para o chão de destaque do lado esquerdo. A estátua vai soltar a segunda Red Jewel. Aproveite e pegue uma caixa de munição atrás da estátua central. Entre pela porta ao lado

Mais um corredor e mais mortos, por enquanto entre na sala da S.T.A.R.S., pegue o Chris's Diary sobre a mesa frente à porta. Mais ao fundo, perto de um monte de troféus, tem uma foto dos membros da S.T.A.R.S.

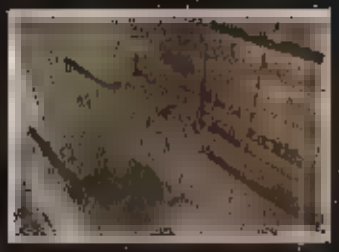


Do lado desta foto, embaixo do símbolo da S.T.A.R.S., tem munição. Vá embora, mas não esqueça de pegar a Magnum no armário de metal ao lado da porta.

Detone a cambada e siga para a porta no fim do corredor. Do outro lado, você vai avistar Sherry que sai correndo.

Quando ela fugir, pegue a Diamond Key e munição para Shotgun. Ao voltar, você vai avistar Claire. Ela pergunta se passou um garotinha. Leon confirma e entrega um rádio a Claire, para se manterem em contato constante. Depois o cara vai embora pela porta no fim do corredor do lado direito.

Na biblioteca você vai ver uma mortualha invadir a delegacia.



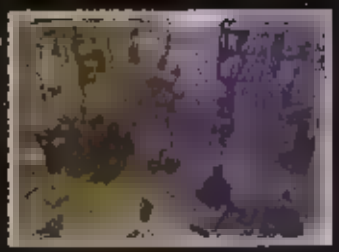
Suba a escada, ignore a porta e vá para o fim do corredor onde, ao pisar, o chão se quebra (a delegacia está caindo aos pedaços!). Acione um interruptor vermelho que fica piscando.

Uma estante vai abrir caminho; vá para as duas próximas estantes (do lado esquerdo da foto). Ao movê-las, coloque em "Right" para abrir um compartimento onde você vai pegar o Bishop Plug. Saia pela porta abaixo da escada. Obs.: tem uma Red Herb sobre uma mesinha perto da porta. Lembra-se de onde você pegou o Blue Card Key? Vá para lá e detone o Licker (se você o deixou).

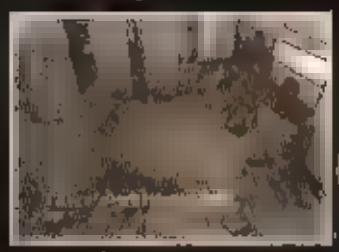
No caminho, pegue as Red Jewels e deixe o Plug no baú. Na sala, coloque as Red Jewels nas pequenas estátuas laterais. Então você vai poder pegar o King Plug.

Agora vá para perto da Dark Room e entre por uma porta no fim do corredor. Obs.: você pode ter companhia quando se dirigir para a porta.

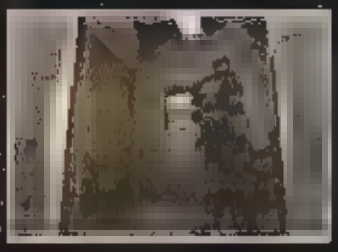
Atrás da porta, você pode pegar munição [illegible] das gavetas mais à frente da porta. Numa gaveta do outro lado você pode pegar um filme (Film). Se quiser, aproveite que está perto da Dark Room e revele o filme. Continuando... Entre pela porta com uma luz vermelha.



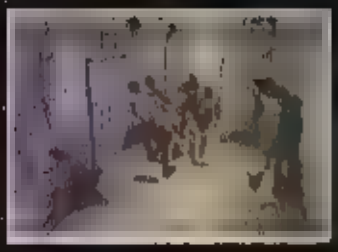
Mortos à espreita e tem uma Green Herb perto da porta por onde você saiu. Detone apenas os mortos que estiverem no seu caminho e entre na pequena sala adiante. Detone o morto e pegue a Heart Key.



Saia pela outra porta do outro lado da sala, mas antes pegue uma Small Key sobre a mesa e munição para a Shotgun no armário de metal.



Ao sair na sala principal, suba a escada e vá para onde [illegible] encontrou Claire pela última vez (vá com a Small Key). Lá tem uma gaveta que contém partes da Hand Gun. Combine as partes com a arma para formar a C. Hand Gun.



Volte para a sala principal e vá para a sala onde está o cofre. Você pode ter companhia no caminho.

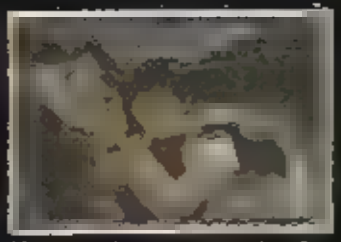
Da sala do cofre, vá para a porta no corredor onde se encontra um policial morto.

Depois da porta, tem duas Green Herbs e mortos passeando pelo corredor. Detone-os e desça pela escada.

Na parte de baixo, entre pela porta dupla do lado direito (do personagem), abata quem estiver na sua reta.

Assim que entrar, vá na mesa ao lado da porta para pegar munição. No fundo da sala você pode pegar o Police B1 e, ao lado, um puzzle a ser resolvido.

No painel, faça a seguinte seqüência: Up, Dow, Up, Dow e Up. Isso vai ativar um painel de uma porta vizinha. Saia da sala e entre por uma porta no fim do corredor do lado direito (do personagem).

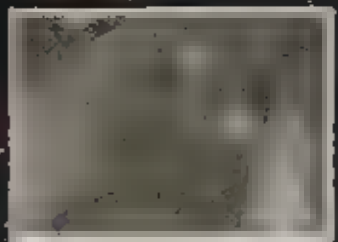


No estacionamento alguém atira em Leon. Uma bela mulher aproxima-se dele e pede desculpas. Leon pergunta seu nome e o que ela está fazendo no local.

Ela é Ada Wong e ela diz que está procurando um cara chamado Ben, o repórter. Depois ela pede uma ajuda para empurrar o carro.

Depois que você empurrar o carro, você pode pegar um Green Herb do outro lado do estacionamento.

Entrando pela porta, Ada sai em disparada. Leon pede para ela esperar, mas não obtém resposta.



No corredor a seguir, ignore a primeira porta e vá para uma grade. Antes de entrar pela grade, pegue um filme (Film) sobre a mesinha.

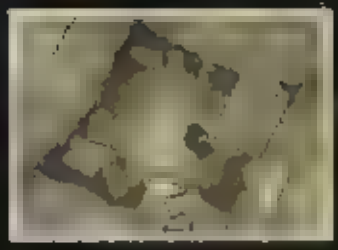
Você vai se encontrar com Ben (Ben Bertolucci). Pouco depois, Ada entra e Leon pergunta se é este o cara que ela estava procurando. E começa mais um blá, blá, blá. Ada pergunta se ele conhece um cara chamado John, ele diz que não sabe [illegible]. Depois, ouve-se um grito e novamente Ada vai embora sem esperar Leon.

Um mapa vai indicar onde você vai ter que ir. Pegue a Manhole Opener no armário ao lado. Saia e entre pela primeira porta que você ignorou.

Dentro da prisão [illegible] ver dois cachorros atrás das grades e mais ao fundo uma Red Herb. Caso queira pegar a Red Herb, os danados vão detonar a grade e ir atrás de você. Detone-os, de preferência. Obs.: Tem uma Blue Herb em umas das grades.

Vá para o bueiro e use a Manhole Opener.

No esgoto tem duas aranhas. Não desperdice munição, é possível passar por elas sem nenhum dano. Caso fique poison, use a erva azul.



Ao subir, entre pela primeira porta que avistar. Na salinha você tem uma Blue Herb e um Ink Ribbon perto da máquina de escrever.

Pegue os dois plugs no baú, saia e entre pela próxima porta. Vá para um painel do outro lado da sala e ponha os plugs. Saia da sala.

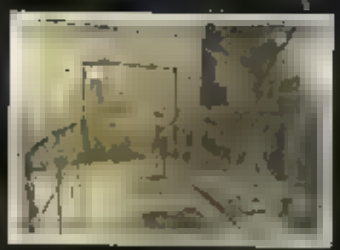
Você vai se deparar com Ada. Leon não teve a chance de se apresentar antes, ela não dá muita importância e pede ajuda (de novo). Ela vai averiguar o que se encontra atrás da grande porta. Do outro lado, ela encontra com Sherry que sai correndo.

A garotinha deixa cair seu pendante que contém a foto dela com seus pais. Será que Ada vai entregar o bem precioso para a garotinha?

Agora na pele de Ada Wong; você vai notar que ela é um pouco mais rápida no tiro do que Leon. No seu inventário você pode ver uma fotografia dela com John, seu namorado.

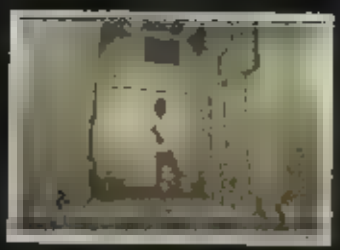
No caminho há quatro zumbis, sendo que um deles está estirado no chão. Detone-os, vá para um entrada do lado direito e desça pelo elevador.

Lá embaixo, você vai pegar uma caixa de munição para Shotgun. Ela entregará para Leon. Volte.



Entre por uma porta do outro lado. Você vai encontrar um mapa (o S. Disposal Map) na parede. Desça os degraus e alinhe as caixas em linha reta.

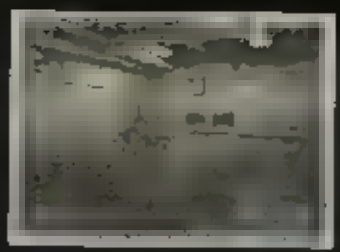
Suba e aperte o botão no painel para inundar a parte baixa do recinto e abrir caminho para o outro lado. Pegue a Club Key e volte até o começo de tudo (onde Judas perdeu as botas, ou melhor, onde Sherry perdeu o seu pendante!).



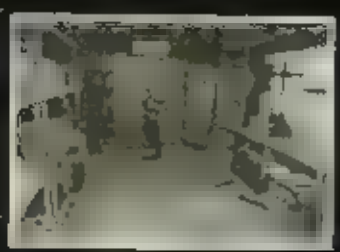
Ada vai jogar a chave e a caixa de munição (se você a pegou) para Leon. Depois ele vai embora e [illegible]

falando sozinho (de novo). Claire entra em contato e diz que vai explodir a porta perto do helicóptero destruído. O mapa vai indicar o lugar.

Faça o caminho até a sala principal. Durante o caminho, você vai encontrar duas carcaças de cachorro no estacionamento. Passe batido por eles. No corredor, vá para a porta do necrotério, a primeira porta do lado esquerdo. Tome cuidado com dois zumbis que estão no corredor.

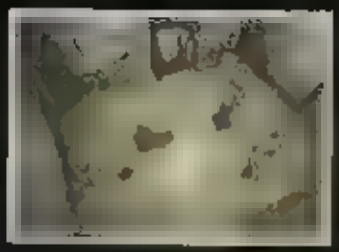


Dentro do necrotério tem dois Lickers, detone-os e pegue o Red Card I em uma prateleira ao fundo e depois saia da sala em direção à porta com painel azul (que você passou a pouco) no corredor. Obs.: tem uma porta mais ao fundo do corredor onde vai dar acesso [illegible] um lugar a céu aberto e dois cachorros, nada de interessante a não ser a Red Herb.

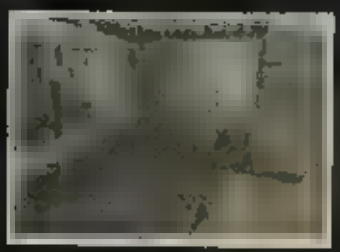


No painel azul, passe o cartão para abrir a porta. Dentro, você vai poder pegar munição de Hand Gun e a Magnum. No armário ao fundo, você pode pegar a Submachine e o Side Pack. Pegue o Side Pack, a metralhadora você pega mais tarde.

Agora vá para a escada. Tem mais zumbis presentes no corredor, detone-os e entre pela porta do lado da escada. Pegue munição para a Shotgun no terceiro armário de metal (da esquerda para a direita). No quarto ao lado, você pode pegar munição para a Magnum e sobre a cama tem o Watchman's Diary. Saia do quarto e vá para a porta no fim do corredor.



Depois de cruzar a porta dupla azul (perto da sala do cofre) vire à direita (do personagem). Cuidado com o morto se você não o matou anteriormente, tem uma Green Herb. Entre pela porta no fim do corredor.

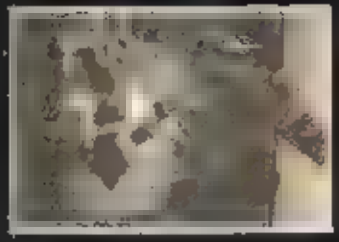


No corredor que se segue, tem três portas. Atrás da primeira você encontra um First Aid Spray sobre a mesa. Não o pegue ainda! Vá na estante e pegue o Hook Plug. Caso você pegue o First Aid Spray, um Licker vai vir atrás de você.

Atrás da porta seguinte não há nada de muito especial, só munição no armário ao lado da porta e um Licker.

Perto da porta verde tem um Red Herb. Na nova sala, acenda o forno perto da mesa para qual as câmeras estão voltadas e acione os bustos ao lado na seguinte ordem: ligue o busto do meio, depois o da direita e por último (logicamente) o da esquerda.

A engrenagem (Golden Cogweel) vai cair no quadro. Assim que você for pegá-la, Mr. X vai aparecer de maneira cortês! Você pode optar por detoná-lo ou pegar a engrenagem e dar no pé! Caso queira a segunda alternativa, uns tiros de Magnum vão dar conta do recado. Não esqueça de revistar o corpo dele. Obs.: tem uma garrafa de F. Aid Spray atrás da mesa para qual as câmeras estão voltadas.



Ao voltar, já no finzinho do corredor, Mr. X vai fazer outra entrada nada extravagante (apenas forçada). Você pode dar mais uns tiros de munição no corpo dele ou fugir pelo lado direito (do personagem) por onde ele abriu sua porta.

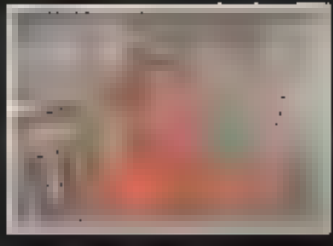
Vá para onde está o helicóptero destruído e entre pela passagem que Claire liberou. Na sala do chefe Irons não tem nada de especial. Pegue o Chief's Diary na cadeira atrás da mesa e entre pela outra porta.

Tem uma estátua de um tigre e um corredor que leva para uma sala onde você vai pegar a Crank numa caixa e o Secretary's Diary B. Volte com a Magnum equipada (se ainda tiver munição).

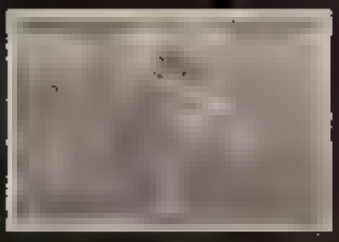
Mr. X está de volta no corredor. Uns quatro ou cinco tiros de Magnum resolvem o problema. Reviste o corpo dele antes de ir embora. Agora vá para a biblioteca. Obs.: esteja levando a engrenagem e a Crank.

Da biblioteca, suba a escada e entre pela porta no andar de cima. Entre na seguinte e dentro do recinto, use a Crank no orifício para baixar a escada.

Encaixe a engrenagem junto com as outras e acione o switch para revelar uma passagem. Na passagem, você pega o último plug, o Knight Plug. Desça pela passagem. Na parte de baixo, um grito ecoa no ar.



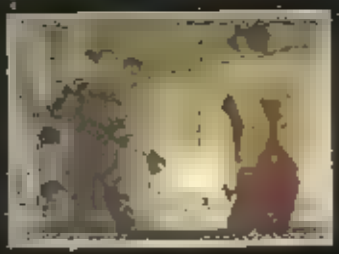
Ben está em desespero. Uma monstruosidade o ataca, rasgando seu peito mas ele desmaia. A coisa vai embora. Vá para



O estado do cara é deplorável! Ele está nas últimas, mas antes de morrer ele entrega uma carta que estava endereçada ao chefe (Irons) e morre em seguida. Ada entra, Leon e ela lêem a carta e depois, ela vai embora (de novo). Claire entra em contato dizendo que vai tentar ir por fora do departamento. É loucura! Ela não se importa com o que Leon diz e desliga. Cara azarado!

Depois de tantos acontecimentos, vá pelo esgoto (cuidado com as aranhas se você não as liquidou) e entre na primeira porta, a do baú (foto). Pegue os plugs (se você os deixou no baú), a Magnum e munição para ela. Pegue também ervas combinadas. Saia da sala e entre pela porta a seguir.

É hora de encarar William Birkin! Ele é meio devagar, mas o cano que o cara pega dá duas pancadas para acabar com você! Dê uns quatro ou cinco tiros de Magnum que ele desiste rapidinho e se joga. Vá no painel e coloque os plugs res-

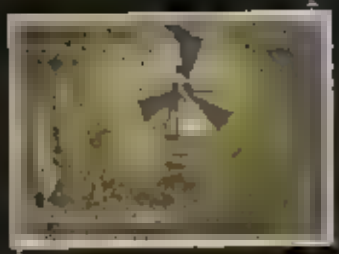


Entrando pela porta do outro lado, Ada vai aparecer ou, melhor, cair! Leon manda granada nela. Até parece que ele é o dono da mina!

Depois da discussão, entre pela porta no fim do corredor inundado. Na sala tem um baú e uma máquina de escrever (dê um save se quiser). No baú, pegue a Crank e esvazie seu inventário, leve a Shotgun. Sobre a mesa no meio da sala você pega o Sewer Manager Fax. No armário mais ao lado tem uma caixa de munição e no armário perto do elevador tem uma garrafa de F. Aid Spray. Empurre o armário de metal (foto) para descobrir uma passagem secreta.

Caso desça, use o isqueiro na lamparina do lado direito (do personagem) e na prateleira de metal, você pode pegar munição para a Magnum. Mais ao fundo acenda a outra lamparina para a luz revelar munição de Shotgun. Volte

Desça pelo elevador. Uma mulher vai sair correndo e Ada vai atrás. Vários disparos são dados pela outra mulher, mas para sorte de Ada. Leon tira ela da linha de fogo e acaba levando um tiro e desmaia. Mais uma vez você vai controlar a mina. Pegue o Sewer Map na parede e siga por onde a mulher fugiu.



Suba a escada e passe correndo em linha reta para que as baratas não lhe peguem. Do outro lado, um disparo certeiro na arma de Ada e a mulher se revela. Annette pede Ada e pergunta quem é ela. Ada responde e Annette parece que conhece o nome [illegible] do lugar. Annette diz que seu marido foi o responsável pela criação do T-Virus. Ada não está entendendo nada do que se passa. Annette acaba lembrando quem é Ada: a namorada de John. Ela fala a Ada que John está morto. Em seguida ela pede o G-Virus que está com Ada.

Depois de muito bate papo, as duas se atracam e Ada consegue encher a mão na cara de Annette e que cai. Ada depois, reparou que o que Annette queria era o pendante de sua filha que Ada estava carregando consigo.

Por trás da foto, estava uma amostra do G-Virus que Annette tanto queria. Depois disso, desça a escada e Ada vai ficar esperando... O quê? Assim que Leon acordar, vá no caminho em que Ada foi. Suba na parte seca junto a uns corpos.

Junto a esses corpos, você vai pegar uma Small Key e a Wolf Medal. Volte para onde você foi bateado e vá para o elevador do lado oposto ao que você veio.

Ele vai leva-lo a uma outra sala com baú. Sobre a mesa dentro de uma bolsa preta, você pega munição para a Hand Gun. Do lado do elevador tem uma porta, onde você vai usar a Small Key.

Descendo a escada, logo de cara você pode pegar Munição para a Magnum.

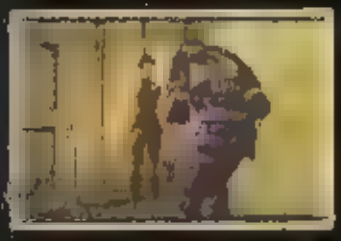
Ignore a porta do lado esquerdo. Do lado direito tem um zumbi, estraçalhe-o e pegue munição de Shotgun no armário ao fundo! Huummm, é [illegible] forçar muito no vocabulário! Atrás da porta não há nada de muito interessante, volte para o elevador. Atrás da [illegible] dentro da sala do baú também não tem nada de interessante.

De volta aos esgotos, vá para o lado direito (do personagem). Tome cuidado com as aranhas gigantes. Apenas ignore-as e entre pelo portão ao fundo.

No próximo caminho, tem mais [illegible]s aranhas, ignore-as também e corra para o painel perto da cortina d'água e use a Wolf Medal. Depois, suba no lugar seco e entre pela [illegible]. Tem Blue Bash caso você esteja envenenado.

Use a Valve Handle no orifício abaixo da luz piscante.

Atravesse a ponte e use a Valve Handle novamente para recolher a ponte. Tem munição de Shotgun, um Ink Ribbon e Green Herbs. Entre pela porta a seguir.

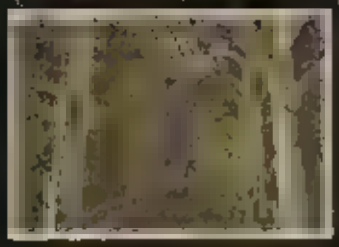


Mais um corredor, este vai levá-lo para um lixão! Dentro da água verde do lado direito (do personagem) você pode pegar um Ink Ribbon. Chegando até Ada, Leon começa a passar mal! A mina faz um curativo e o cara fica pronto para outra.

Depois que os dois subirem a escada, vire à esquerda (do personagem) e pegue junto ao corpo a Eagle Medal. No painel ao lado, você pode pegar o Manager's Diary.

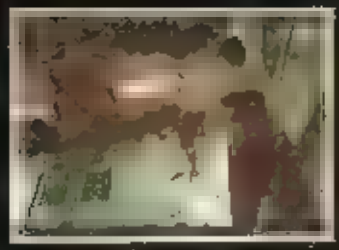
Vá para o outro lado e use a Valve Handle para parar o ventilador. Suba pela escada.

Vá para o painel perto da cortina d'água. Você pode encontrar companhia durante o caminho. Apenas esquive-se e entre pelo portão.

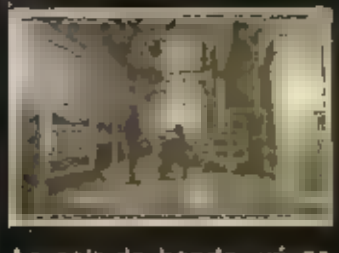


Um leve tremor ocorre enquanto você está indo em direção à outra porta.

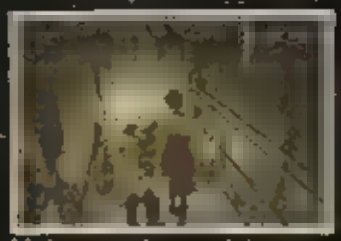
O bondinho sumiu! Vá ao painel do lado direito (do personagem) e aperte o botão para chamar o bonde. Entre nele!



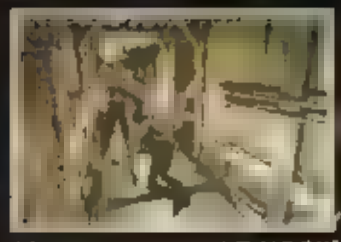
Dentro do bonde, uma mão atravessa o metal e derruba Ada. Fique esperto! Toda vez que começar a cair uma poeirinha, saia de baixo e dê um tiro (pode ser de C. Hand Gun). Ada e Leon arrancam uma unha da criatura que foge em seguida.



Ao sair do bonde, vá ao Lançador de Flare do lado esquerdo. Use o Isqueiro para clarear o local e revelar a Weapon Box Key ao lado. Pegue-a e vá para a porta na outra extremidade do corredor.



Mais corredores, detone os mortos nos arredores e do lado esquerdo junto a um corpo você pega partes da Shotgun. Combine as partes com a arma para formar a C. Shotgun. Vá para a outra extremidade e entre pela porta.



Mais um corredor! RAIOS!!! Detone os mortos (de novo). Do lado direito tem duas Green Herbs e do lado direito está a saída! Finalmente chegando numa sala com baú: Ada vai ficar mexendo no painel. Descarregue tudo que não vai usar. Pegue munição de Magnum, a C. Shotgun ao lado de Ada. Tem uma garrafa de F. Aid Spray no armário perto da porta. Leve as armas e saia pela porta.

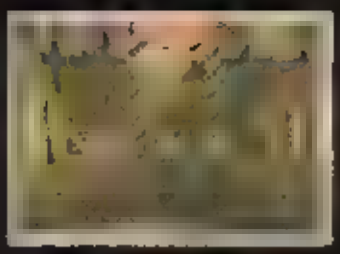
Depois da porta, vire à esquerda do personagem e pegue munição de C. Hand Gun perto de um latão virado. Do lado direito da porta, você pega o Factory Map.

Desça pelo elevador e entre pela porta (claro que você vai entrar, é a única que tem!). Ao fundo, sobre o painel, tem a C. Panel Key. Pegue-a e veja o que tem de bom na telinha.

Credo, é pior que programa fora do ar, é Mr. X! O cara, pode ser chato, mas ele arrebenta nas telinhas, ou melhor, ele arrebenta as telinhas!

Como não adianta mudar de canal, o jeito é você dar uns tiros de Magnum (de preferência) e depois revistar o corpo do cara. Caia fora e volte para onde Ada ficou.

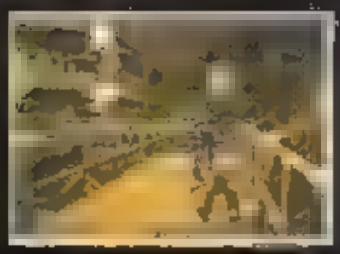
Tenha maior cuidado quando ele abrir os braços! Dê alguns tiros de Magnum ou C. Shotgun para baixar o fogo do cara! Ele vai embora, entre novamente no vagão.



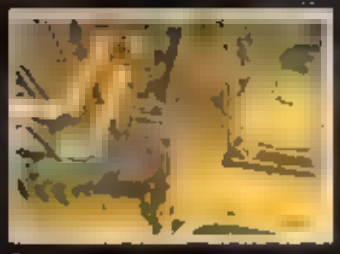
Ada ainda está meio atordoada por causa da pancada e, para completar a sorte filha da... mãe que Leon tem, o transporte para no meio do caminho. Saia e entre pela abertura de ar atrás do vagão. Quando Leon cair e não tiver mais volta, o vagão desce normalmente. Isso é sacanagem!

Há duas portas aqui, uma delas não abre que é a do elevador. Siga os cabos no chão que vão levá-lo até uma porta dupla de metal e entre por ela. Atrás da porta, você vai avistar uma caixa. Atrás da caixa tem um baú com uma Green Herb do lado.

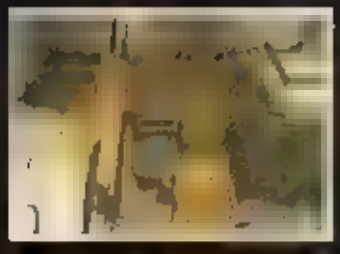
Empurre a caixa até o elevador e faça-o descer.



Empurre a caixa para [illegible] do elevador. Na reta da caixa, tem um corredor com um cadáver; perto do mesmo, você paga o P-epsilon Report. Mais ao fundo, você pode pegar uma caixa de munição para a C. Shotgun e ao lado tem um Ink Ribbon e uma máquina de escrever, é uma boa salvar seu progresso.

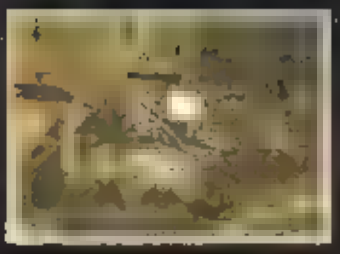


De volta à caixa, empurre-a contra a grade do [illegible] direito da tela e depois, para a frente (foto).



Depois, dê um empurrão para a direita novamente e empurre para frente novamente até encostar perto de outra caixa. Isto parece um exagero para você, certo? Errado, é obrigação nossa explicar tudo até seus mínimos detalhes!

Não suba na caixa ainda. Agora vá para o corredor ao lado e desça pelo elevador. Tenha uma arma pesada à mão (de preferência a C. Shotgun!).



Você vai se deparar com dois Lickers! Alguns tiros de C. Shotgun bem dados resolvem a parada. Obs.: tome cuidado para não estourar a tela de sua TV com os tiros da arma que mostra não ser nem um pouco forçada!

Baixe a alavanca para restaurar a força do elevador. Lembra-se da porta do elevador que não abria? Volte até onde você caiu e entre pela porta. No elevador [illegible] vai ver dois painéis, um ao fundo e outro ao lado do elevador. Acione o do lado.

No novo caminho você vai ter companhia de novo, para variar. Detone alguns zumbis no caminho e vire à direita (do personagem). Obs.: caso você vá ao vagão, ele estará vazio. A porta perto de onde você se encontra, está trancada. Você voltará aqui depois.

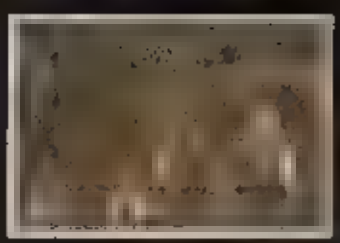
Chegando até a sala central, pegue o caminho para a "Easta Area" (o iluminado de azul). Depois da porta, vá para uma outra coberta de gelo que está no fim do corredor. Tem uma garrafa de F. Aid Spray e o Fuse Case.

Coloque o Fuse Case na máquina ao lado para formar o Main Fuse. Saia e volte até a sala central.

Lá, coloque o Main Fuse no centro para ligar a força por toda localidade. Agora pegue o caminho da "West Area" ou o caminho iluminado de vermelho.

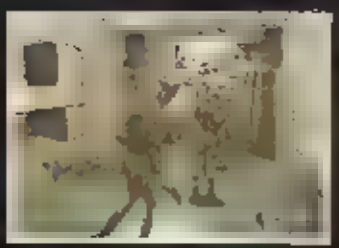
No novo corredor, abra a primeira porta que você avistar. Vão ter dois monstros-plantas, vire e entre pela porta no fim do corredor.

Use a C. Panel Key do lado direito de Ada para chamar o vagão elevador ou seja lá o que for. Saia e vá para a máquina. Mexa no painel ao lado da máquina para os dois entrarem. Descendo, uma mão (de novo) atravessa o metal (de novo) e atinge e derruba Ada (de novo). A mina desta vez perde a consciência. Saia e vá para parte de trás da máquina.

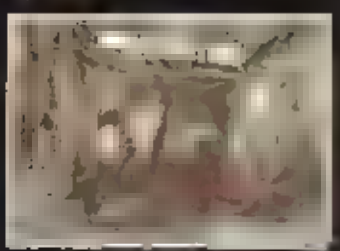


Adivinha quem é? Não, não é sua fada madrinha, é William que aparece de novo, mais feio, monstruoso e horrendo do que nunca. O cara perdeu por completo os traços humanos e as lembranças que tinha. Ele é bem esperto. Não fique muito longe e nem muito perto.

O cara corta caminho por cima do vagão para cair em cima de você.



Dentro da nova sala, faça picadinho de morto. No armário de metal, você pode pegar o Flamethrower; se tiver dois espaços no seu inventário. Em cima do computador, você pega o Security Manual. Sobre a cadeira azul, o User Registration e ao lado o Lab Card Key. Se por um acaso você estiver poison, tem uma Blue Bash. Vá para a entrada de ar do outro lado da sala.



Equipe uma pesada (a C. Shotgun de preferência) e detone uns Lickers. Pegue munição de C. Shotgun no armário ao fundo e um Ink Ribbon do lado da porta. Saia e vá de frente encarar as plantas. Use o Flamethrower (se você o pegou) que é um-dois para acabar com elas. Use somente na que está na sua frente, passe direto pela outra e entre pela porta. Do outro lado da porta também tem uma que está na frente de uns Green Herbs. Detone-a se quiser para pegar as ervas. Desça pela escada e entre na porta a seguir.

Mais um corredor e mais perigo no caminho. Há três Lickers, tente detoná-los o mais rápido que puder! Mais a frente tem três Green Herbs. Pegue-as se tiver espaço no inventário e entre pela porta no fim do corredor.

Dessa vez é um corredor com um monte de mato. Você pode pegar o Laboratory Map onde pisca a luz azul, tem um baú e uma máquina de escrever, uia! Esvazie seu inventário, leve a Magnum e pegue a W. Box key. Entre pela porta ao lado e tome o caminho da esquerda, ignorando o corredor com ovos; entre pela porta P4 do lado esquerdo. Abra a porta do armário que tem uma luz azul para pegar partes da Magnum. Combine-a com a respectiva arma para obter a C. Magnum.

Entre pela porta automática ao lado. Detone alguns zumbis e pegue a Power Room Key. Saia de sala e vá para o corredor com lagos.

Você vai enfrentar uma mariposa gigante. Mas você não é bem obrigado a enfrentá-la. Vá no computador e detone umas larvas sobre o teclado.

No computador, escreva GUEST e aperte Enter. Agora, vá para a sala do lado leste. No caminho, passe no baú e tente deixar o máximo de itens que puder (com exceção das armas e da chave). No caminho, você pode encontrar um Licker!

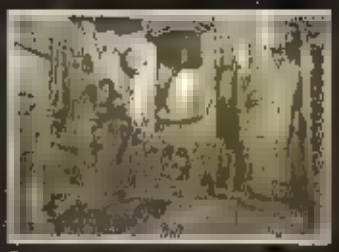
Abra esta porta e detone os monstros planta.

Acenda a luz e pegue munição de C. Magnum do outro lado da sala. Saia!

Abra a porta ao lado e equipe-se com a C. Shotgun (a coisa vai ficar feia para o seu lado).

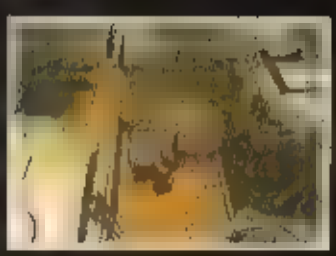
Uma vez dentro da localidade, cuidado com os três Lickers que estão no pedaço.

ção! Parece que o El Niño passou pelo local. Destruição total!



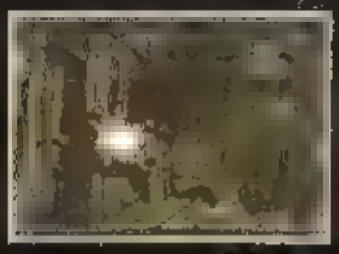
Depois de brincar com o perigo, explore a sala e você vai encontrar a Submachine Gun junto a um corpo no final da sala. Sala e vá para o elevador, lembra-se?

Do elevador, vá para a outra porta (onde você empurrou a caixa). Annette vai aparecer. Ela vai chamar Leon de espião e assassino por ter matado William. Annette acha que Ada está usando Leon para poder obter informações sobre o G-Vírus. De repente, uma figura imensa cai bem perto e Annette é a primeira cair fora. Dê alguns tiros de Magnum para cortar o barato e a música de terror. Examine o corpo dele e vá para onde você empurrou a caixa.

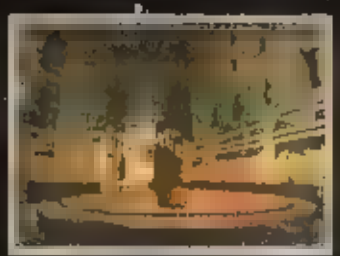


Suba pela caixa e da mesma para a plataforma ao lado. A P. Room Key vai garantir sua entrada. Quando você estiver na metade do corredor, Mr. X vai aparecer de novo. Não há para onde fugir! De repente, um tiro acerta o gigante que logo em seguida vai para cima de Ada. Ela manda Leon correr.

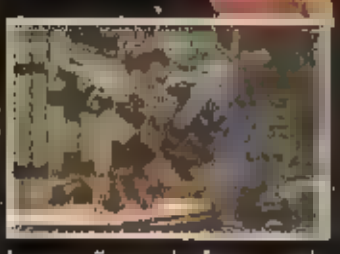
O cara não se mexe, apenas olha a imensa figura partir para cima de Ada. O cara pega a mina pelo pescoço e ela revida com vários tiros nos olhos dele.



Cego e enfurecido, Mr. X arremessa Ada violentamente contra o painel e uma provável hemorragia dá pouco tempo de vida para Ada.



O gigante se desequilibra e acaba mergulhando de cabeça no tanque de metal líquido. O mergulho foi muito feio; nota 6!

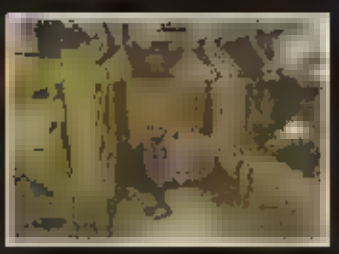


Leon não pode fazer nada para ajudar Ada. Ele apenas conforta sua dor. Ada fala o que sente por Leon e acabam rolando o primeiro e único beijo entre os dois. Pouco depois Ada morre. Depois desta triste perda, pegue a Master Key perto do corpo de Ada e saia. Do outro lado da porta de metal, Claire entra em contato com Leon. Ela pede para você cuidar de Sherry.

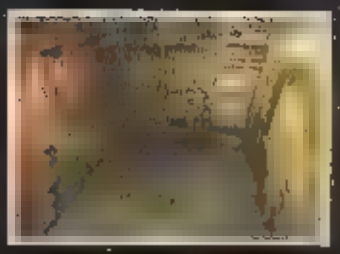
O mapa vai mostrar onde você deve ir. Tome o elevador e vá nesta porta (foto) para pegar Sherry.

Ao voltar para o elevador, vá no painel ao fundo e acione-o. Você vai descer direto para o trem.

Dentro do trem depois que deixar Sherry, vá para o segundo vagão.

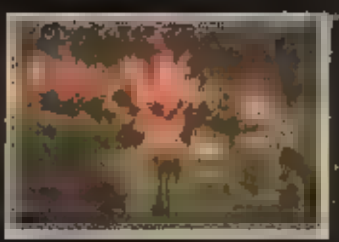


No último vagão, você vai encontrar um baú e uma máquina de escrever (salve seu progresso se quiser). Leve a Magnum e munição para ela e umas ervas combinadas. Deixe o resto no baú. Pegue a Platform Key no chão e volte para onde está Sherry.



Saia do trem e entre pelo portão ao lado. Uma contagem vai aparecer. Suba a escada e do outro lado mais à frente, você vai pegar dois plugs. Logo depois da escada, perto do portão, tem um baú e uma máquina de escrever (Typewriter).

Mexa no painel para poder pegar o Joint N Plug e o Joint S Plug. Depois de pegá-los, vire e vá para uma porta mais adiante.



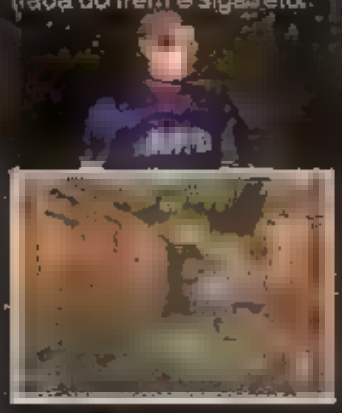
Ao colocar os plugs no painel do lado do computador, a força volta e cai logo em seguida. Adivinha quem está de volta? Não, não é Papai Noel, é Mr. X! Ele ficou um Tyrant da vida, porém um pouco mais rápido e violento.

Não adiante atirar nele! Faça o seguinte. Toda vez que ele

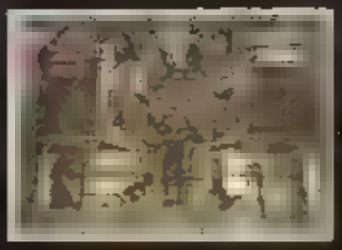
vier em uma investida (note que ele só usa o braço esquerdo). Então, toda vez que ele vier rasgando, passe pelo lado direito dele e nunca fique próximo. Fique agüentando por alguns segundos.

No alto da plataforma em meio à escuridão, uma pessoa joga a Rocket Launcher para Leon. Espera aí? Essa pessoa é bem parecida com Ada! Será ela? Há uma possibilidade de que seja, veja isso mais tarde. Pegue a Rocket Launcher e dê um único tiro na cara do gigante e o outro guarde.

Na hora do tiro, Leon fala a palavra mais temida pelos gamemaníacos de todo mundo: "GAME OVER" para Mr. X! A força se estabiliza novamente. Volte até a entrada do trem e siga reto.

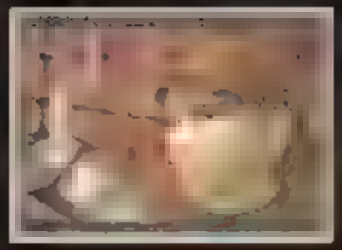


Detone uns podres que estão fazendo hora extra no mundo! Mexa no painel ao fundo para abrir as grades que impediam o trem de partir.

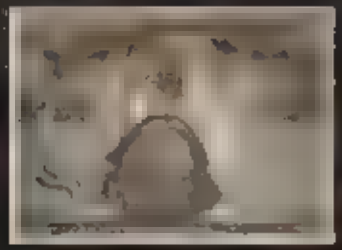


Vá para dentro do trem. Assim que entrar, vire à esquerda (do personagem) e suba a escada para ir à cabine de comandos.

Vá no manche e empurre-o para ligar o trem e cair fora. Epa, Claire ainda está lá fora! Ela consegue embarcar por pouco. Sherry ainda está muito mal! Um tremor e todo mundo vai pro chão!



Claire está com o antídoto que deve salvar a garotinha. Muita expectativa, será que vai dar certo? Sim! Tudo em ordem.

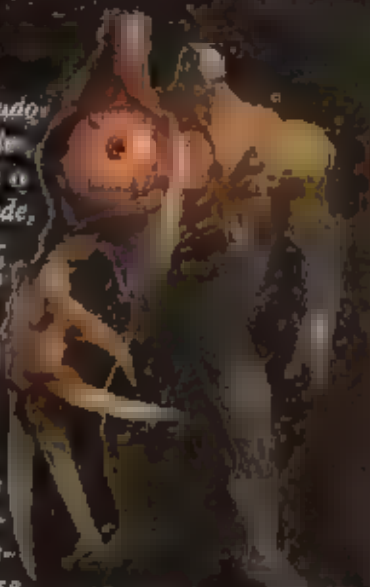


Leon fala que tudo acabou. Claire rebate dizendo que ele ainda tem que achar seu irmão. Leon vai para a locomotiva e diz coisas para Ada em seus pensamentos. Ou Ada tentou fazer contato com Leon ou o trem tremeu mesmo! Saia da cabine e vá investigar o que é.

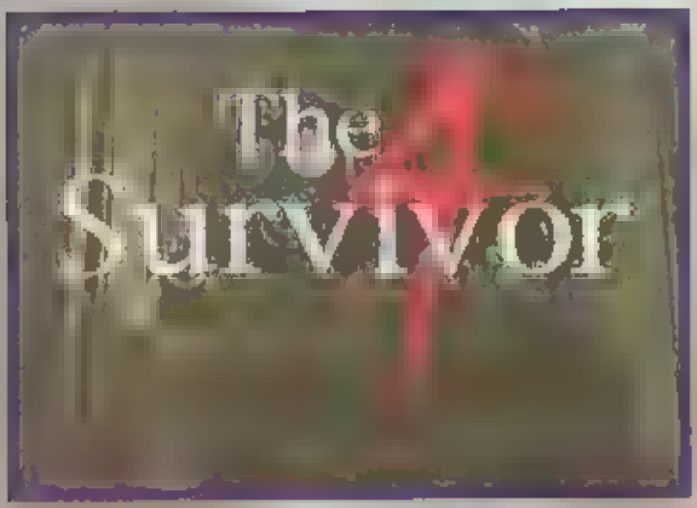
Vá para o segundo vagão. O trem tem um sistema de auto destruição. Uma nova contagem aparece, você tem menos de dois minutos. A porta não abre! Vá para o último vagão!

Quem diria, é William ou pelo menos era William! O cara está completamente mudado.

Se você guardou o último tiro de Bazooka, é hora de usar! Depois, finalize com alguns tiros de C. Magnum. Aí é só curtir o final (que colocamos). Mas tudo bem, ainda tem final do segundo cenário de Claire que você pode ver, isto é, quem não viu.



Depois de muita correria, tudo se esclarece de vez! A Delegacia de Raccoon parecia o único lugar seguro da cidade, mas não era. Mais um grande desfecho foi dado, tudo foi esclarecido. Toda a cidade fora contaminada com um novo tipo de vírus, o G-Virus que é uma substância ainda mais forte que o T-Virus. William Birkin foi o criador, ele também trabalhava para a Umbrella. A corporação, para se assegurar de que William não fugiria com o projeto, mandou seus agentes secretos buscar o pertence. O cientista foi pego com o projeto que desenvolvera. Num passo em falso, ele derruba algo que faz um dos agentes atirar para matar e em seguida levam o vírus. Sua esposa tenta ajudá-lo, mas é tarde demais. William ainda tinha em mãos um frasco com o G-Virus. Vendo que sua vida estava chegando ao fim, ele ejeta o vírus no seu corpo. Assumindo uma forma monstruosa, ele parte atrás dos responsáveis. Mata um a um e destrói os muitos frascos com o produto. Ratos e outros animais dos esgotos bebem os resíduos e contaminam toda a cidade. Leon, Claire e Sherry conseguem escapar da cidade. Claire ainda tem esperanças de encontrar seu irmão que não entrou em contato com a cidade depois de três meses. Leon não se conformou com a morte de Ada. A gata procurava seu namorado John, mas ela acaba sabendo que ele está morto! Ela acaba gostando muito de Leon e no fim, morre para ajudá-lo. Sherry perdeu seus pais, mas acabou com uma super amiga que prometeu cuidar dela. Aparentemente este é o final. A história não acaba por aí, alguém sobreviveu para contar o outro lado da história.

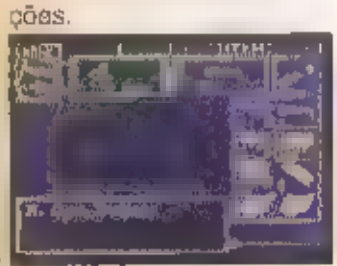


O QUARTO SOBREVIVENTE

Tudo começou com um cientista chamado William Birkin. Ele trabalhava para a Umbrella desenvolvendo o G-Virus, seu maior projeto. A companhia queria se assegurar de que ele não fugisse com o tal vírus (e essa era realmente a sua intenção). Por isso, a Umbrella mandou seus agentes especiais para pegarem o vírus de volta. William tentou reagir e acaba sendo ferido mortalmente. Bem sucedidos, os agentes da Umbrella vão embora e carregam a maleta com os frascos. Pouco depois, Annette (sua esposa) tenta ajudá-lo, mas é inútil. William ainda tinha um frasco com o poderoso G-Virus e vendo que sua vida está abandonando, ele ejeta o vírus em si mesmo! E assim ele, o cientista, vira uma criatura horrenda e sai atrás dos responsáveis por isso. William matou os agentes um a um e destruiu os frascos. Ele vai embora... Ratos e outros bichos dos esgotos bebem do líquido e acabam contaminando toda a população. Tudo parecia acabado para a Umbrella, até que um dos agentes se levanta meio atordoado, carregando algo consigo. Aos trancos e barrancos ele consegue chegar até uma imensa porta. Com muita dificuldade consegue abri-la e logo em seguida desmaia. Passara algumas horas até ele retomar a consciência. "G... G-Virus... Eu tenho que entregar isso para a Umbrella". Então, Roger se levanta e olha o lugar como se não lembrasse onde estava. Até que ele entra em contato com um grupo de resgate dizendo que está com o G-Virus. Agora cabe a você fazer uma missão bem sucedida com o Quarto Sobrevivente.

Ao acordar, o sobrevivente faz contato com sua equipe e transmite que está com o G-Virus. Agora o objetivo é chegar a uma localidade à céu aberto (onde está o helicóptoro destruido).

O mapa vai mostrar aonde você vai ter que chegar se quiser sair com vida. Vai ser a coisa mais fácil do mundo! Então vamos às explicações.

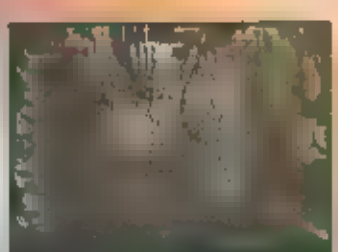


Estes são os únicos itens que você vai ter à mão. A Shotgun, Magnum e a Hand Gun, com o certo limite de munição para cada; duas ervas (azuis e verdes) combinadas que valem mais como anti-poison e, logicamente, o G-Virus. Uma grande vantagem que você vai ter é que sua Hand Gun pode conter dezoito tiros. Cada arma, além da pouca munição, vem carregada.

Assim que você cruzar a porta no andar de cima, use a Hand Gun para detonar a podrona e um podrão. O terceiro mais ao fundo não há necessidade de desperdiçar munição. Não chegue muito perto dele.

Depois de matar a mina e a cara na passagem, tem mais dois babacas no caminho para porta. Fique do lado direito do corredor (foto), espere os caras chegarem perto, corra pelo lado esquerdo e vá para a porta.

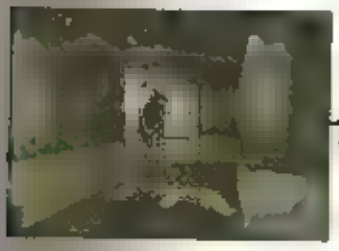
Após a porta, não pense duas vezes. Vá fazendo zigzag por entre os mortos e, no terceiro (se quiser), use a Shotgun e detone a cabeça dele. Desça rapidamente à escada.



No esgoto, há duas aranhas.

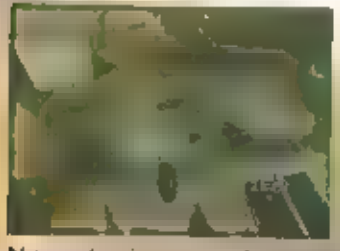
Com elas o esquema é passar pelos cantos das paredes. Obs.: você corre o risco de ficar "poison", caso isso aconteça, comece outra vez

Após subir a escada, cuidado com três cachorros que estão à solta. Ao correr, dê uma leve virada para o lado esquerdo (do personagem) para escapar da investida do cachorro à sua frente.



Assim que sair da ala dos cachorros, saia correndo e dê um tiro de Shotgun no morto estirado do lado direito (da foto).

Dois passos depois há mais dois babacas no corredor. Detone o primeiro e esquive-se do segundo pelo canto da parede (que o morto esteja distante).

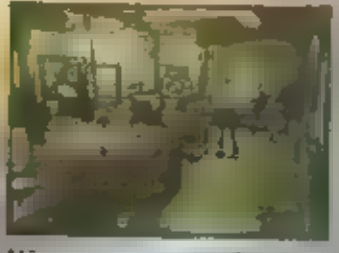


No estacionamento tem mais três cachorros carniceiros. Saia correndo em linha reta, dê uma leve esquivada para a esquerda (do personagem) e retome o caminho reto em direção à porta. Obs.: vá fazendo zig-zag para os cachorros que vierem atrás (tenha certeza de que eles vão vir) para não terem chance de o atingirem.

Depois do estacionamento vem um corredor cheio de corvos (para variar). Apenas saia correndo por entre eles e dobre à esquerda na primeira curva até a escada. Obs.: é possível que um ou mais consigam lhe pegar

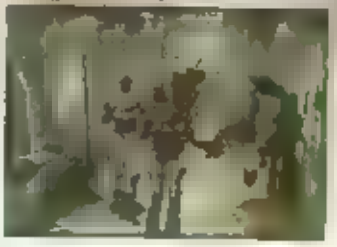
Após subir à escada, tem mais algumas carcaças de cachorro perambulando pelo corredor. Use a Hand Gun e vá derrubando e avançando aos poucos.

Assim que tiver um pequeno espaço em direção à porta, corra e entre por ela.

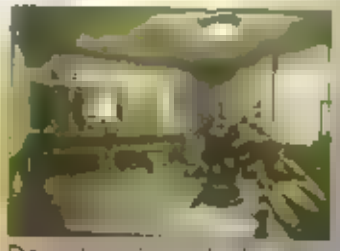


Não corra seco pelo curto corredor de acesso à sala do cofre, o policial morto que ficava estirado ao lado da porta agora está na ativa. Equipe a Shotgun. Entre o mais rápido que puder pela sala (foto) e vire à esquerda (do personagem).

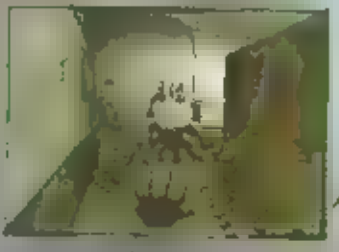
Derrube os dois zumbis ou tente esquivar-se fazendo um zig-zag por eles (foto). Por trás da mesa você tem uma maior liberdade para chegar até a porta.



Continue com a Shotgun e recarregue-a (se ela estiver com menos de dois tiros). Ao cruzar a porta, dê um tiro no camarada à sua frente e vire à esquerda. Derrube (nem que seja só dois) babacas ao lado e entre pela porta. Obs.: não era nem necessário mencionar para entrar pela porta.

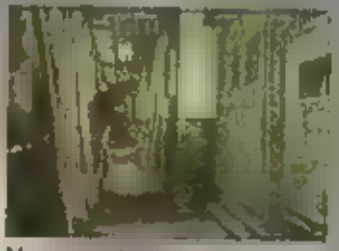


Da sala principal, desça a escada e entre pela porta ao lado. Há duas aranhas, mas não se preocupe (tanto) esquive-se da primeira e ande pelo canto da parede...

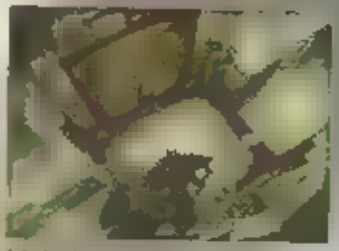


...para poder chegar até a porta em segurança, ou quase.

Sujou! Ao cruzar a porta, saia correndo. Cai um Licker do teto e mais à frente tem mais dois que ostarão lhe aguardando. Obs.: o segundo Licker pode acertá-lo.



No corredor a seguir, tome cuidado com a planta após à curva. Volte e dê uns vinte ou vinte e um tiros de Hand Gun. Esta quantidade de tiros vale tanto para as vermelhas quanto para as verdes.



Mais à frente tem outra, repita o mesmo com ela. Obs.: caso você tenha sido agarrado por uma delas, aperto o X o mais rápido possível para que a planta solte sem causar-lhe danos.

Depois da porta, vire imediatamente para o lado esquerdo (do personagem) e vá para o fim do corredor. Dê vinte tiros de Hand Gun, dois de Magnum e dois de Shotgun (para não gastar tanta bala de uma mesma arma).

Caso uma delas ainda fique viva, dê mais alguns tiros de Hand Gun. Obs.: você corre o risco de ficar "poison".

Subindo a escada, não se precipite em atravessar o corredor. Tem um clone do Mr. X. Atraia-o para perto da escada, esquive-se dele e corra para porta. Obs.: não há observação a ser feita.

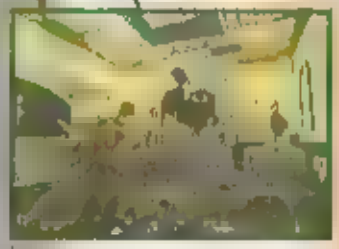
Após fugir do Mr. X, vai ter um monte de cadáveres (bem vivos!) pelo corredor. O esquema é o seguinte. Mate o primeiro que vier na sua reta (use a Hand Gun) e esquive-se do segundo. Mais à frente, detone só os que estão do lado esquerdo (do personagem) e ignore os do lado oposto.

Depois do corredor, atrás da porta há mais problemas. Há três lickers: um no meio da sala, um no corredor do lado esquerdo e outro que está bloqueando a passagem do lado direito. A melhor coisa a fazer é você usar a Magnum para matar o que está perto de você, três tiros resolvem. Quando os outros vierem atrás de você, corra e vire à direita (do personagem).

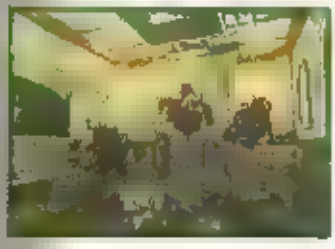
Na biblioteca não há nada de especial, até as estantes sumiram. Apenas siga para a porta à frente e equipe a Hand Gun.

Na parte de cima da sala principal, tem dois monstros-planta, sendo que uma está no meio do caminho e outra está depois da segunda curva (do outro lado).

Não corra seco pelo curto corredor de acesso à sala do cofre, o policial morto que ficava estirado ao pé da porta agora está na ativa. Equipe a Shotgun. Entre o mais rápido que puder pela na sala (foto) e vire à esquerda (do personagem).



Logo que entrar pela porta, corra um pouquinho para frente (mas não tanto) e dê um tiro para cima, para exterminar uns três à sua frente.

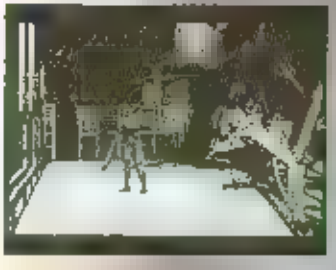


Se o seu tiro for um tiro de sorte, pode até ficar um em pé e assim você pode aproveitar para passar correndo até a porta à frente. Obs.: as chances são muito poucas, torno de uns 80% de você conseguir passar por esta sala sem nenhum dano; certifique-se de que a Shotgun tenha pelo menos uns três tiros ou então recarregue-a.

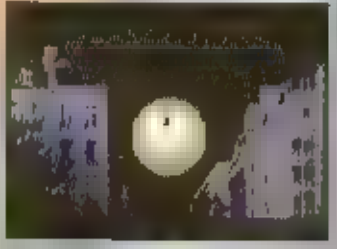
Assim que cruzar a porta, dê um tiro em meio a diagonal à direita (do personagem) e para cima, para poder pegar a cabeça. Assim você vai detonar pelo menos uns dois ou três.

É provável que possa ficar um ou dois em pé, apague de vez o zumbi e entre pela porta.

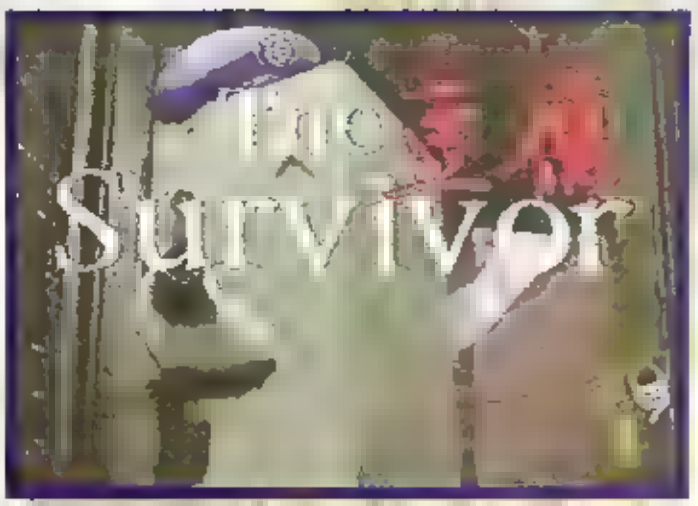
Finalmente o trajeto final para o fim do pesadelo. No corredor você vai encontrar mais um Mr. X. Uns nove tiros de Shotgun resolvem o problema. Caso não tenha (isso é bem provável), use tudo que você tiver, até tiro de Hand Gun.



Chegando finalmente até a área a céu aberto, o sobrevivente usa um Flare para chamar um helicóptero e poder ir embora.



E assim, o agente da Umbrella obtém sucesso, e mais uma vez o perigo está nas mãos da Umbrella. Talvez desta forma, quem sabe futuramente o caos e o desespero chegue a acontecer outra vez em algum lugar. Será este o fim?



O SOBREVIVENTE

Um agente tão secreto, que nem mesmo a Umbrella sabia de sua existência. Tão discreto que nenhum ser humano o notaria. Um dos melhores agentes da corporação, ele é o mais qualificado para a difícil missão de retomar o G-Virus. Ele é um novo tipo de agente que vai revolucionar o mundo, ele é um... Queijo de soja (!?!?!?), chamado TO-FU. A história deste super agente não é concreta. Dizem que a Umbrella desenvolveu um novo vírus que dá vida a seres inanimados. Um teste foi feito em um dos laboratórios da corporação em alguma parte do mundo e eles escolheram justamente um queijo de soja. Sabendo-se que William com certeza fugiria com o G-Virus, TO-FU foi designado para resgatar o maior projeto já financiado e desenvolvido pela Umbrella. Esta história do tal super agente (alimentício) é mais ou menos isso. Mas ao se jogar com TO-FU, você vai notar que ele tem a mesma voz de Roger (o quarto sobrevivente), sem contar que você vai ter que guiar essa aberração sem gosto pelo mesmo caminho. Logicamente vai ter algumas diferenças, tais como não ter armas e muitos recarregadores de life, é ridículo ver o personagem andando e suando e por... Jogar com um queijo!? A grande vantagem de TO-FU, realmente é a sua resistência. Ele começa todo branquinho e de acordo com as pancadas, mordidas, socos e até dentada no dedão do pé (coisa que ele não tem), ele vai ficando mais escuro. Ele tem a resistência de três personagens juntos, mas em compensação, nem uma arma útil. É, pode-se dizer que ele é o level MANIA deste game que ficou um tanto fácil demais. Mas se você acha que é fácil e tal, tente acabar com ele (apesar do final não compensar muito). E quem sabe possa ser que a partir da missão deste queijo ambulante possa surgir RE3... Nãääääoooooo!!! Isso seria forçar demais! Uma estratégia para ele seria demais, por isso nós vamos apenas dar uma dicas (meio inúteis) para você saber o que vai controlar.

Ele desperta depois de ter acontecido algo (seja lá o que for) e a primeira coisa que ele faz é contactar seus amigos e ser resgatado.

Seu inventário não tem nada de bom, apenas duas Green Herbs, uma Blue Herb, uma faca e também o G-Virus !!! O objetivo é o mesmo, chegar até o helicóptero destruído

Dicas inúteis, bem o melhor a se fazer é dar três facadas nos zumbis e assim que ele cair, passar correndo. Caso isso não aconteça, tente esquivar-se ou mesmo se abrir em cima dos mortos

Tente ao máximo não ser agarrado (isso vai ser um pouco impossível). Não fique rindo com o jeito dele comer

A cor dele que você esta vendo aqui (foto) é o TO-FU quase nas últimas. Quando ele estiver completamente vermelho, quer dizer que qualquer coisa pode matá-lo!

Epa, quando chegar perto da sala principal, vai ter esta parte meio chata. É quase impossível, mas tente dar três facadas nos dois mortos próximos à porta. Assim que derrubar os dois, vá para a porta e aperte o botão o mais rápido possível

Bem, mesmo levando uma par de pancadas e porradas, você pode chegar até o final (nas últimas, mas pode). Para passar das aranhas faça o mesmo que a estratégia do **Hunk**. Passe a primeira e vá pelo canto da parede para despistar a segunda

Uma outra vantagem que TO-FU tem em relação aos outros personagens, é a facilidade de escapar dos inimigos e do agarrão das plantas. Fique apertando **X** bem rápido. Com os outros personagens, você teria de ficar apertando feito um louco. Obs : dica sem muita utilidade.

Uma coisa estranha é, como um pedaço de queijo tem sangue. Para

passar pelo primeiro Mr. X, atraia-o até a escada e dê uma volta nele. O grande problema é que você pode levar uma pancada.

Depois de encarar o gigante, no corredor cheio de mortos, você deve dar umas... Como podemos dizer... Quinze ou vinte facadas. Putz! Se quiser, você pode optar por deixar os mortos agarrarem seus pés (esqueça, TO-FU não tem pés), e apertar o botão o mais rápido que você puder.

Agora a coisa vai ficar feia. Cuidado com os Lickers (como se fosse a coisa mais simples do mundo escapar deles, ainda mais com TO-FU!). Pelo menos tente correr para a porta.

Depois da biblioteca, a [illegible] do outro lado, tem mais problemas. Uma sala cheia de mortos! O esquema a ser feito é você correr e, quando os mortos começarem a agarrá-lo, fique apertando o botão o mais rápido que puder. Quando você empurrar um, vai derrubar todos (em termos) e aí é só correr para a porta. Obs.: esta explicação acima não vai ser muito útil, mas é uma boa ajuda.

Contra o segundo Mr. X, não tem jeito. Você vai ter que se atirar para perto do cara. Caso você não tenha life o suficiente (o que é bem provável), não há chance. Bem, caso você resista ao primeiro ataque dele, no segundo ele em geral, levanta as duas mãos e demora um pouco. Tente correr nesta hora!

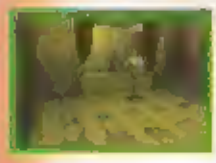
Caso passe pelo gigante, o final é idêntico ao do Hunk.

Ele usa um flare e a turma vem pegar o queijo. Agora que você já curtiu esta nada detalhada aventura, o jeito é conferir todas as manhas. Jogar com TO-FU não é coisa fácil e é quase impossível acabar na raça.

RE DICAS

Trocar de roupa

Para poder trocar de roupa, você deve terminar o game com um final completo. No caso de Jill, você tem que terminar o game com Chris e Barry. No caso do Chris, você tem que terminar o game com Rebecca e Jill. No final, vai aparecer um tela com a Special Key. Salve o game no memory card, comece um novo game e use a informação que você salvou. No seu inventário vai estar a Special Key. Jogue normalmente e quando você puder abrir a pequena porta perto da porta dupla azul (sala principal), você poderá abrir uma porta dentro do quarto onde você vai poder trocar de roupa.



Pegar o Rocket Launcher

Termine o game em menos de três horas. Vai aparecer a Rocket Launcher no final dos créditos. Salve a informação e comece um novo game usando esta informação. Quando você abrir seu inventário, você poderá usar a Rocket Launcher com munição infinita.

Editar controle

Durante o game, aperte Start e Select simultaneamente para poder editar os comandos.

RE Director's Cut DICA

Modo Arrange mais fácil

Na hora de escolher os modos, coloque sobre o modo Arrange e pressione para → por uns cinco segundo. A cor do modo vai mudar para verde.

RE 2 DICAS

Como tirar Ranking A

Para tirar Ranking A, você tem que acabar no máximo em três horas e meia. Você não vai poder usar garrafas de F. Aid Spray e nem utilizar armas especiais. Para habilitar os novo jogos (Hunk e TO-FU), você tem que acabar em menos de duas horas e meia o level normal, não usar F. Aid Spray (pode usar as ervas), não usar save durante o game e não usar armas especiais (Bazooka, Submachine Gun, Gatling Gun e a Colt S.A.A. de Claire). Sempre use a informação do cenário que você habilitou, desta forma, você vai poder completar seu game com todos os truques e manhas. Obs.: não é obrigatório pegar todos os itens do game ou matar muitos inimigos.

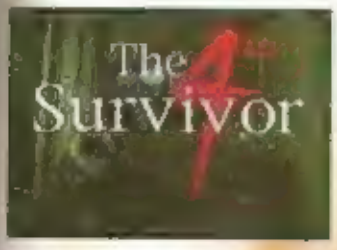
Armas especiais

Para poder pegar a Rocket Launcher, você deve terminar o primeiro cenário de um dos personagens em menos de duas horas e meia e tirar Ranking **A**.

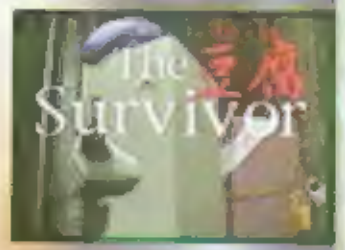
Para ganhar a Submachine Gun e a Gatling Gun você deve terminar o segundo cenário de um dos personagens em menos de duas horas e meia e tirar Ranking **A**. A arma estará disponível dentro do primeiro baú.

Obs.: para poder habilitar as armas, você deve acabar o game no modo **NORMAL**.

Habilitar os games secretos



Você tem que acabar o primeiro cenário de um dos personagens. Acabando o primeiro cenário, você vai poder salvar as informações para poder jogar no segundo cenário do outro personagem. Carregue este save e termine o game. Obs.: você tem que tirar Ranking **A** em ambos os cenários no level normal, não usar F. Aid Spray, não usar save durante o game e não utilizar armas especiais (Bazooka, Submachine Gun, Gatling Gun e a Colt S.A.A. de Claire).



Você tem que acabar o game seis vezes. Acabe o primeiro cenário de um dos personagens, então salve as informações do segundo cenário do outro personagem. Depois, carregue estas informações e acabe o segundo cenário do personagem. Então vai ficar na seguinte ordem: cenário **A**, **B**, **A**, **B**, **A** e **B**. Obs.: você tem que tirar Ranking **A** em todas as vezes que jogar, acabar o game em menos de duas horas e meia no level normal, não usar garrafas de F. Aid Spray, não usar save durante o game e não utilizar armas especiais (Bazooka, Submachine Gun, Gatling Gun e a Colt S.A.A. de Claire).

Trocar de roupa e nova arma para Claire

Para trocar de roupa, você é obrigado a chegar até a delegacia sem pegar nenhum um item no caminho. Desça a escada e você vai encontrar o salvador de RE 1: Brad! Passe batido por ele, entre no departamento e pegue a munição sobre o balcão. Volte e fique um pouco longe dele. Dê uns dez ou onze tiros e, quando ele estiver se aproximando de você, vai cair e agarrar seu pé.

Depois que matá-lo, reviste o corpo para pegar a Special Key.

Entre por esta porta em baixo da escada (perto de onde estão as estátuas), você vai poder abrir o armário que está trancado. Leon tem dois tipos de roupa e Claire só um, mas ela pode pegar a Colt S.A.A.

Obs.: A dica de trocar de roupa funciona para ambos os personagens no seu primeiro cenário. Não é necessário acabar o game para realizar a troca de roupa. Pois ao acabar, você vai ver uma foto do cara e nela diz que você tem que chegar até o departamento sem pegar itens no caminho. Brad é muito resistente, mas se você conseguir fazê-lo agarrar seu pé, a coisa fica mais fácil. Depois de pegar a Special Key, jogue normalmente e quando chegar na Dark Room você vai poder trocar de roupa.

GAME SHARK

SATURN

BIO HAZARD (japonês)

MASTER CODE F6000924 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita (CHRIS) 102F51AC 008C
Energia infinita (JILL) 102F51AC 0060
Transformar a faca em Shotgun 102F8784 0363
Bazooka infinita 102F878A 0704
Parar o tempo (no modo Battle Game) ... 102FFFA2 0000
Modificador de item no 1º Slot (Chris) .... 102F8784 ????

Dígitos que acompanham o código modificador de item

2F02 - 9 mm Gun
2F03 - Shot Gun
2F04 - Colt
2F05 - Gun
2F06 - Flame Throw
2F07 - Bazooka
2F0A - Rocket Launcher
2F27 - Battery
2F30 - Lighter
2F31 - Lock Pick

PLAYSTATION

RESIDENTE EVIL

Energia infinita (Chris ou Jill) 800C51AC 0060

Códigos modificadores Slots

Slot 1: 800C8724 ????
Slot 2: 800C8726 ????
Slot 3: 800C8728 ????
Slot 4: 800C872A ????
Slot 5: 800C872C ????
Slot 6: 800C872E ????
Slot 7: 800C8730 ????
Slot 8: 800C8732 ????
Slot 9: 800C8734 ????
Slot 10: 800C8736 ????
Slot 11: 800C8738 ????
Slot 12: 800C8740 ????
Slot 13: 800C8742 ????
Slot 14: 800C8744 ????
Slot 15: 800C8746 ????
Slot 16: 800C8748 ????
Slot 17: 800C8750 ????
Slot 18: 800C8752 ????
Slot 19: 800C8754 ????
Slot 20: 800C8756 ????
Slot 21: 800C8758 ????
Slot 22: 800C8760 ????
Slot 23: 800C8762 ????
Slot 24: 800C8764 ????
Slot 25: 800C8766 ????
Slot 26: 800C8768 ????
Slot 27: 800C8770 ????
Slot 28: 800C8772 ????
Slot 29: 800C8774 ????
Slot 30: 800C8776 ????

Dígitos que acompanham os códigos modificadres de Slots

FF03 - Shotgun
FF04 - Colt Phyton
FF06 - Flame Thrower
FF07 - Bazooka
FF0A - Rocket Launcher
0121 - Blue Jewel
0122 - Red Jewel
0124 - Wolf Medal
0125 - Eagle Medal
0126 - Chemical
0129 - Wind Crest
012C - Moon Crest
012D - Star Crest
012E - Sun Crest
0130 - Lighter
0131 - Lock Pick

BIO HAZARD: DIRETOR'S CUT (Japonês)

Energia infinita 800C51AC 0080
Transformar a faca em Rocket Launcher
..... 800C8784 FF0A
Abrir a maioria das portas ..... 800C86B4 BFDF
..... 800C86B6 CF7F

RESIDENTE EVIL 2

Energia infinita (Claire) 800C7F3C 0000
Energia infinita (Leon) 800C7D04 0000
Energia infinita (TO-FU e HUNK)= se você habilitar um destes jogadores com Claire, o truque de energia infinita da mina (com game shark) funcionará para TO-FU e HUNK. Se você habilitar um destes personagens com Leon, o truque de energia infinita do cara (com game shark) funcionará para TO-FU e HUNK.

Códigos modificadores de itens no baú

1º Chest Modifier ..... 800CCB94 ????
2º Chest Modifier ..... 800CCB98 ????
3º Chest Modifier ..... 800CCB9C ????
4º Chest Modifier ..... 800CCBA0 ????
5º Chest Modifier ..... 800CCBA4 ????
6º Chest Modifier ..... 800CCBA8 ????
7º Chest Modifier ..... 800CCBAC ????
8º Chest Modifier ..... 800CCBB0 ????
9º Chest Modifier ..... 800CCBB4 ????
10º Chest Modifier ..... 800CCBB8 ????
11º Chest Modifier ..... 800CCBBC ????
12º Chest Modifier ..... 800CCBC0 ????
13º Chest Modifier ..... 800CCBC4 ????
14º Chest Modifier ..... 800CCBC8 ????
15º Chest Modifier ..... 800CCBCC ????
16º Chest Modifier ..... 800CCBD0 ????
17º Chest Modifier ..... 800CCBD4 ????
18º Chest Modifier ..... 800CCBD8 ????
19º Chest Modifier ..... 800CCBDC ????
20º Chest Modifier ..... 800CCBE0 ????

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de itens

6304 - Custom Handgun
6306 - Custom Magnum
6308 - Custom Shotgun
6309 - Grenade Launcher
630C - Bowgun
630D - Colt S.A.A.
630E - Spark Shot
630F - Sub Machine Gun
6310 - Flamethrower
6311 - Rocket Launcher
6312 - Gatling Gun
6313 - Machine Gun
002F - Lighter
0030 - Lock Pick
0032 - Valve Handle
0033 - Red Jewel
0047 - Unicorn Medal
0048 - Eagle Medal
0049 - Wolf Medal
004A - G. Cogwheel
004B - Manhole Op
004C - Main Fuse
0051 - Base Vaccine
0052 - G-Virus
0056 - Cord
0073 - Film A
0074 - Film B
0075 - Film C

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOOCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
VOLUMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPEIA - R. Desembargador Ddale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
CIDADE ROSA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9557
JD. BRASIL - R. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-7303
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7088-1594 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 884 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 1691B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 885 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1785 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - Tel.: - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6667 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E - Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3884 - (ALDEOTA)

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 L. 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 150 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 398 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 41 Loja 105 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 46 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S/S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 331 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104-BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 3341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJU - Av. Beira do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444